

PLAY!

ZINE

#36 | JUL/AUGUST 2009.

SPECIAL PREVIEWS:
PSP EKSKLUZIVE



BESPLATNI
MAGAZIN

COVER
STORY

VIRTUA TENNIS 2009 VS. GRAND SLAM TENNIS



PUNCH OUT!



INFAMOUS



UFC UNDISPUTED

EKSKLUZIVNO: GAMING FESTIVAL & E3 * LETNJA RAZBIBRIGA: PROTOTYPE * HARDWARE: ASUS ENGTX275, GEJMING STOLICE...



www.play-zine.com

LET THERE BE SIMS



Available on the iPhone

App Store



Neka budu raskošne nove lokacije,
mnoštvo novih zanimljivih ličnosti
i beskonačne mogućnosti za tebe, tvorca.

U PRODAJI OD 5. JUNA

www.TheSims3.com



© 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, The Sims, Let There Be Sims, and The Sims 3 plumbob are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Mac and the Mac logo are trademarks of Apple Computer, Inc., registered in the U.S. and other countries. Apple, the Apple logo, iPod, iTunes and iPhone are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

BROJ 36 – JUL/AVGUST 2009.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

GLAVNI UREDNIK:

Milan Đukić

UREDNIK:

Luka Zlatić

REDAKCIJA:

Aleksandar Vuletić, Ivan Todorović,
Uroš Miletić, Nikola Dolapčev, Viktor Popović

SARADNICI:

Vukašin Stijović, Marko Nešović,
Nikola Nešović, Vladimir Dolapčev,
Nikola Jovanović, Viktor Vidosavljević,
Vladislav Herbut

ART DIREKTOR:

Ivan Ćosić

POSTAVKA PRVOG BROJA:

Jasmina Radić

PRELOM:

Đorđe Petrović

KONTAKT:

PLAY! magazine | www.play-zine.com
Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije,
Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i od-
govorni urednik Milan Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br.
1 (juni) -. - Beograd (Vilovskog 6) : Rur industries, 2006 - Način
dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis
izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756

EA ACTIVE

Drugu godinu u nizu, vlasnici
Wii-a dobijaju hit igru koja će
ih pripremiti za sezonu plaža...
Ne, nije u pitanju kvarcovanje i
depilacija, nego vežba, vežba i
samo vežba



E3 SAJAM

Dok čitav svet grca u
ekonomskoj krizi, E3 sajam
se posle dve mlake godine,
ponovo potrudio da na prilično
spektakularan način pokaže šta
ćemo igrati u bližoj budućnosti.



ASUS ENGTX275

Konačno dobra grafička
kartica sa NVidia čipom,
koja u isto vreme ima i
odlične performanse i
prihvatljivu cenu, ali
da li je bolja od ATI-a?



QUICK PICK 1 2 3...

PLAY!

ZINE

AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako
bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili
hardvera. Evo kako ih mi delimo:

GOLD

Zlatna nagrada
dodeljuje se igri
ili proizvodu
(hardware-u)
koji po svom kvalitetu
zaslužuje da nosi najsvetlije
odličje PLAY magazina.



SILVER

Znate kada
je nešto jako
dobro, ali mu fali
malo da bude
sjajno? E pa u tom izuzetnom
slučaju dodeljujemo srebrnu
nagradu.



BRONZE

Bronzana
nagrada dolazi
kao podrška
igrama i
hardveru koji je dobar ali koji
zaslužuje da se makar malo
izdvoji od drugih.



U NOVOM BROJU...

PLAY #36

TECHWARE	7
13TH PAGE	13
FLASH	16
RETRO.....	23
EVENT	27
PREVIEWS	32
REVIEWS	36
HARDWARE.....	82

REVIEWS #36

VIRTUA TENNIS 2009	37
GRAND SLAM TENNIS.....	40
EA SPORTS ACTIVE.....	43
INFAMOUS	46
PROTOTYPE	49
FUEL	53
OVERLORD II.....	56
TERMINATOR SALVATION	58
DAMNATION	62
STILL LIFE 2	64
PUNCH-OUT!	66
SUPERBIKE SBK-09	71
UFC 2009: UNDISPUTED.....	74
AZAKA	76
WORLD OF BATTLES	79

EVENTS #36

E3 2009	27
GAMING FESTIVAL 2009	30

PREVIEWS #36

PSP EKSKLUZIVE	32
----------------------	----

HARDWARE #36

ASUS ENGTX275.....	83
ASUS EEE PC S121.....	85
GEJMING STOLICE.....	87
A4TECH 5M WEBCAM	89
A4TECH HS-50 I HS-100	91
PREPORUKE ZA KUPOVINU ...	92

TOP LISTA REDAKCIJSKIH IGARA

CRAZY DAVE'S
TWIDDY D

TOP 3

GOLD AWARD OVERLORD II

Priznajemo da je UFC Undisputed dobio bolju ocenu od Overlorda II, ali mi u redakciji (ili bar većina nas) mnogo više volimo da uživamo u zlu, paljenju hobitskih naseobina, crnom humoru, i slanju hordi gremlina u smrt, nego u...



SILVER AWARD UFC 2000: UNDISPUTED



...Nauljenim muškarcima koji pokušavaju da dokažu koji je od njih jači. Mada priznajemo, i UFC je stvarno odlična borilačka igra i pravi poklon svim ljubiteljima žanra.

BRONZE AWARD PROTOTYPE

Prošlog meseca smo kao primer igre u kojoj treba bez razmišljanja pobiti sve što se miče imali Wolverinea, ovoga puta tu je Prototype, koji mnoge stvari radi bar jednako dobro, ako ne i bolje, od dragog nam Wolviea.



To je nešto što ćemo uvesti u praksu od narednog meseca, očigledno ne može drugačije. Verovatno je to ujedno i najbolji način da se neka igra preporuči dalje. Šta igraju ljudi unutar redakcije PLAY! magazina, to jednostavno mora biti igra koju je opravdano „pikati“ u narednom periodu.

Da vidimo stoga šta je to na tapetu ovijeh dana ... Pored konstantnog Guitar Hero-a i Rock Banda, već drugi mesec za redom Plants vs Zombies je opšti hit. Mislim da se igra ubedljivo najviše na svim računarima. Čak se stiglo i dotle da prijatelji redakcije dolaze da igraju Plants vs Zombies, sade svoje biljke u Zen bašti, bore se protiv Zombija i sve drugo što ovaj PopCap hit nudi.

Alternativno, veliki hit redakcije u ovom periodu je i Prototype. Iako ima svoje manjkavosti, sloboda da uništite pola grada, krv na sve strane i otključavanje novih sposobnosti nikoga ne može da ostavi ravnodušnim, pa je tako Alex Mercer definitivni heroj ovih dana.

A kada smo kod heroja, Heroes of Might and Magic II je doživio veliki povrat na scenu, pa imamo i nekoliko junaka koji se zabavljaju sa ovim hitom od pre desetak godina.

I pored ovakvih igara, ko još ima vremena da isproba InFamous, UFC Undisputed i tome slično?



► ALIENWARE M17X OTKRIVEN PRE VREMENA

Alienwareov novi laptop iz Allpowerful linije otkriven je ranije nego što se očekivalo - model M17x teži nemalih 5.3 kg, pa je jasno da se radi o zameni za desktop računar. Ima ekran od 17 inča rezolucije 1920x1200 tačaka, Core 2 Duo P8600 na 2.4 GHz, 4 ili 8 GB DDR3 memorije, integrisani GeForce 9400 i odvojeni GeForce GTX 260M ili 280M, terabajt prostora na hard disku ili 512 GB na SSD-u, i Blu-ray drajv. Baterija je devetočelijska, tu su WiFi i LAN, D-Sub, HDMI i DisplayPort izlazi i dva ugrađena zvučnika. Cena najslabijeg osnovnog modela iznosi 1800 dolara.

► ASROCK MULTIBOOK G22 BAZIRAN NA ION PLATFORMI

ASRock je spremio Multibook G22, 12-inčni laptop baziran na NVidijinoj ION platformi. Ova atomsko-jonska kombinacija sadrži dvojezgarni Atom 330 na 1.6 GHz, 2 GB RAM-a, disk od 320 GB i GeForce 9400 integrisanu grafiku, dok ekran prikazuje 1366x768 tačaka. G22 ima i ugrađeni čitač deset formata memorijskih kartica, DVD snimač, trackpad sa multitouch funkcijom, web kameru od 1.3 Mpix kao i gigabitni LAN, WiFi i Bluetooth od mogućnosti za povezivanje sa ostatkom sveta. Baterija je šestočelijska, a datum izlaska i cena nisu objavljeni.



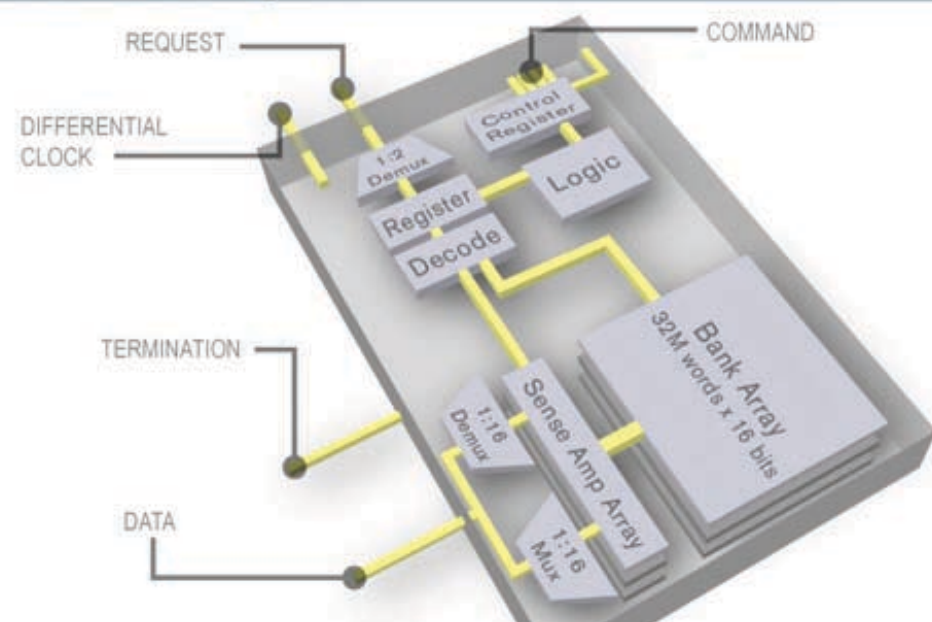
► VLASNICI PLAYSTATIONA 3 DOBIJAJU 10 HILJADA MUZIČKIH SPOTOVA BESPLATNO

Sony je pokrenuo servis VidZone, sa sedištem u Londonu, koji vlasnicima PlayStation 3 konzole nudi mogućnost streamovanja muzičkih spotova, u izboru od oko deset hiljada komada. Tu je muzika izdavačkih kuća kao što su Sony BMG, EMI i raznih manjih nezavisnih izdavača, kao i najpopularniji rokenrol, pop i elektro izvođači današnjice.

Ceo servis je potpuno besplatan za korišćenje i sve što je potrebno je posedovanje PlayStation 3 konzole i širokopojasnog pristupa internetu. Po poseti PlayStation Storeu i downloadovanju manje aplikacije, u XMB interfejsu konzole pojaviće se nova ikonica za VidZone, a moguće je ubacivati spotove u plejlistu, premotavati ih i slično.



XDR DRAM Block Diagram



► RAMBUS ISPORUČIO PREKO STO MILIONA XDR ČIPOVA

Iako nema mnogo uspeha u borbi oko patenata sa Nvidijom, Rambus svejedno slavi stomilioniiti isporučeni čip svoje XDR DRAM memorije. Pedesetomilioniiti dostignut je u martu prošle godine, a XDR je memorijski standard koji koristi niskopotrošnu DRSL ("differential rambus signaling level") octal data-rate tehnologiju, koja prenosi osam bitova podataka tokom jednog takt signala, a FlexPhase tehnologija brine se za preciznu poravnanje podataka sa takt signalom, dok dynamic-point-to-point sistem brine za skalabilnost i integritet signala.

XDR memoriju pod licencom proizvode Samsung i Elpida, a ona se koristi i u PlayStation 3 konzolama, nekim Toshiba Qosmio laptopovima, DLP projektorima, Teradici PC-over-IP sistemima i drugim uređajima.

► HIPHONE - KINESKA KOMBINACIJA IPHONEA I STORM TELEFONA

Kineski HiPhone pokušava da kombinuje iPhone i BlackBerry Storm telefone, ali ono što zapravo dobijate je 3.2-inčni displej, kamera od 1.3MP, FM radio, GPRS podrška, Bluetooth i, naravno, dual SIM slot koji je tako popularan na kineskom tržištu. U prodaji se može naći samo u Kini po ceni od oko 190 dolara.



► ASUS NAPRAVIO DUPLU GEFORCE GTX 285 KARTICU SA UKUPNO 4 GB VIDEO MEMORIJE

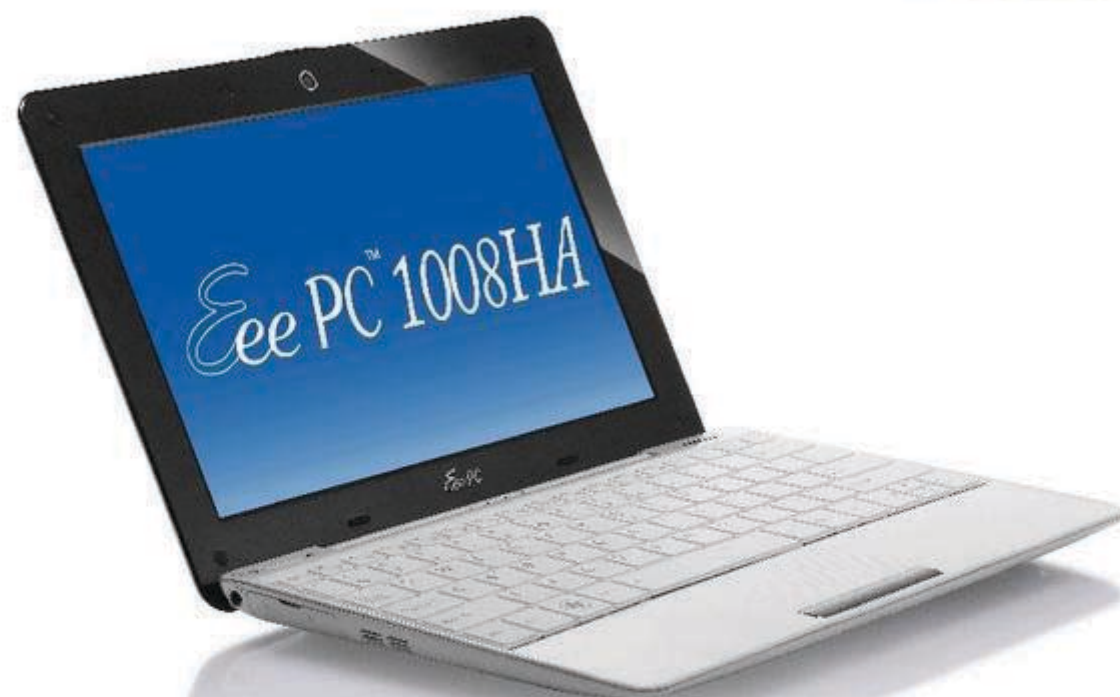
Tajvanski Asus će na Computexu prikazati novu grafičku karticu - "dupli" GeForce GTX 285, sastavljen od dva GTX 285 čipa, ukupno 480 šejderskih jezgara, 2x512-bitnom memorijskom magistralom i ukupno 4 GB GDDR3 memorije, po 2 GB za svaki grafički procesor. Frekvencije su podešene na 648, 1476 i 2400 MHz za GPU, šejdere i memoriju, respektivno.

Kartica je deo ograničene serije od hiljadu komada, nosiće nestandardni kuler iz Mars familije, do sada korišćene na matičnim pločama Republic of Gamers serija, a cena nije objavljena.



► ASUS EEE PC 1000HV SA RADEONOM HD 3450

Jula prošle godine, na internet su procurele specifikacije čak 23 modela Asusovih Eee PC prenosnika, a jedan od ovih modela koji nam se čini jako interesantnim izgleda da se pojavio u ponudi nekih web prodavnica. Model Eee PC 1000HV ima 10.1-inčni ekran od 1024x600 tačaka, Atom N280 na 1.66 GHz, disk od 160 GB, gigabajt RAM-a i, što je najinteresantnije, Radeon HD 3450 grafičko jezgro. Ipak, valja sačekati zvaničnu objavu Asusa, jer nije prvi put da neke prodavnice objavljuju nepostojeće ponude zarad dizanja poseta.

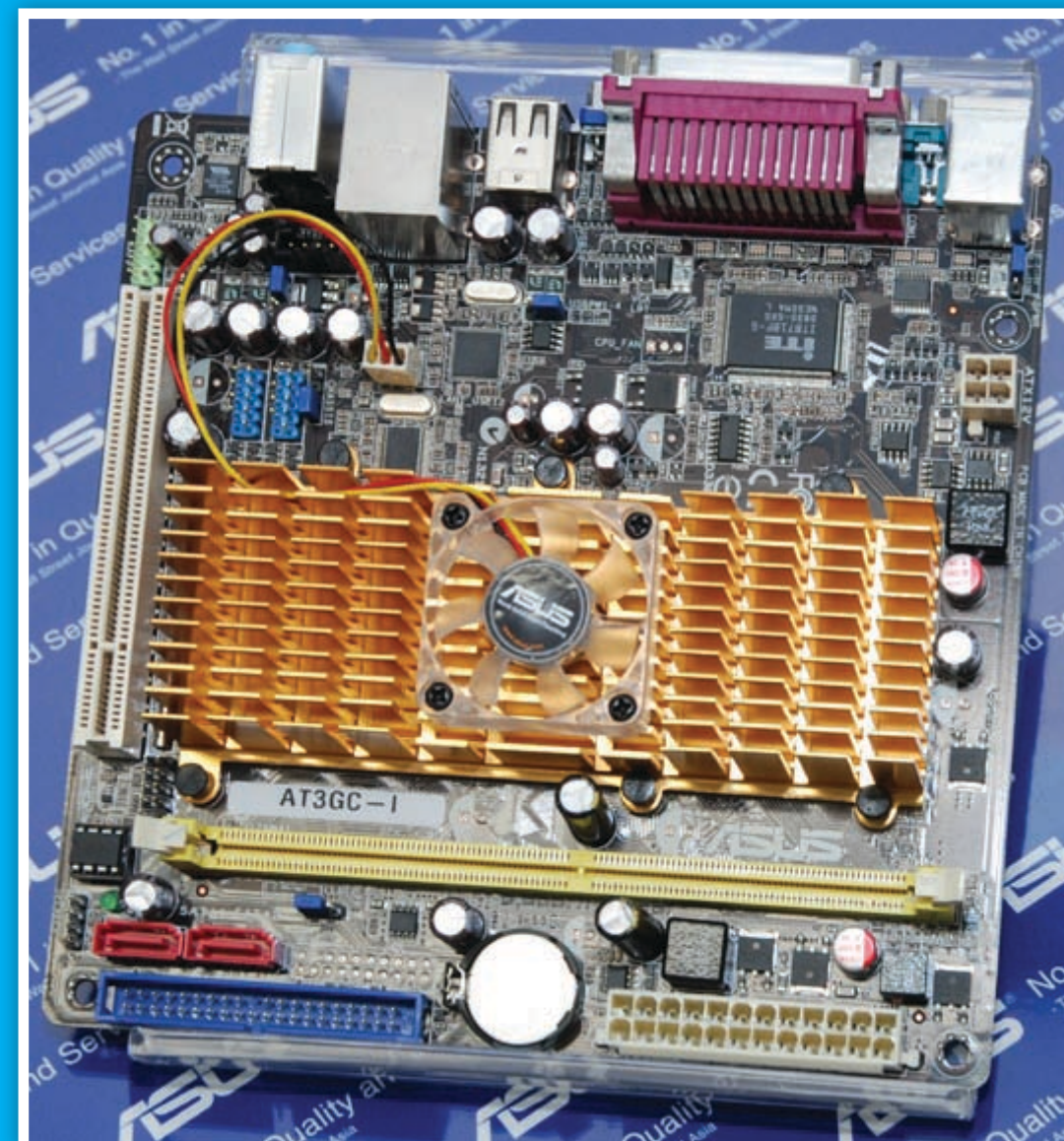


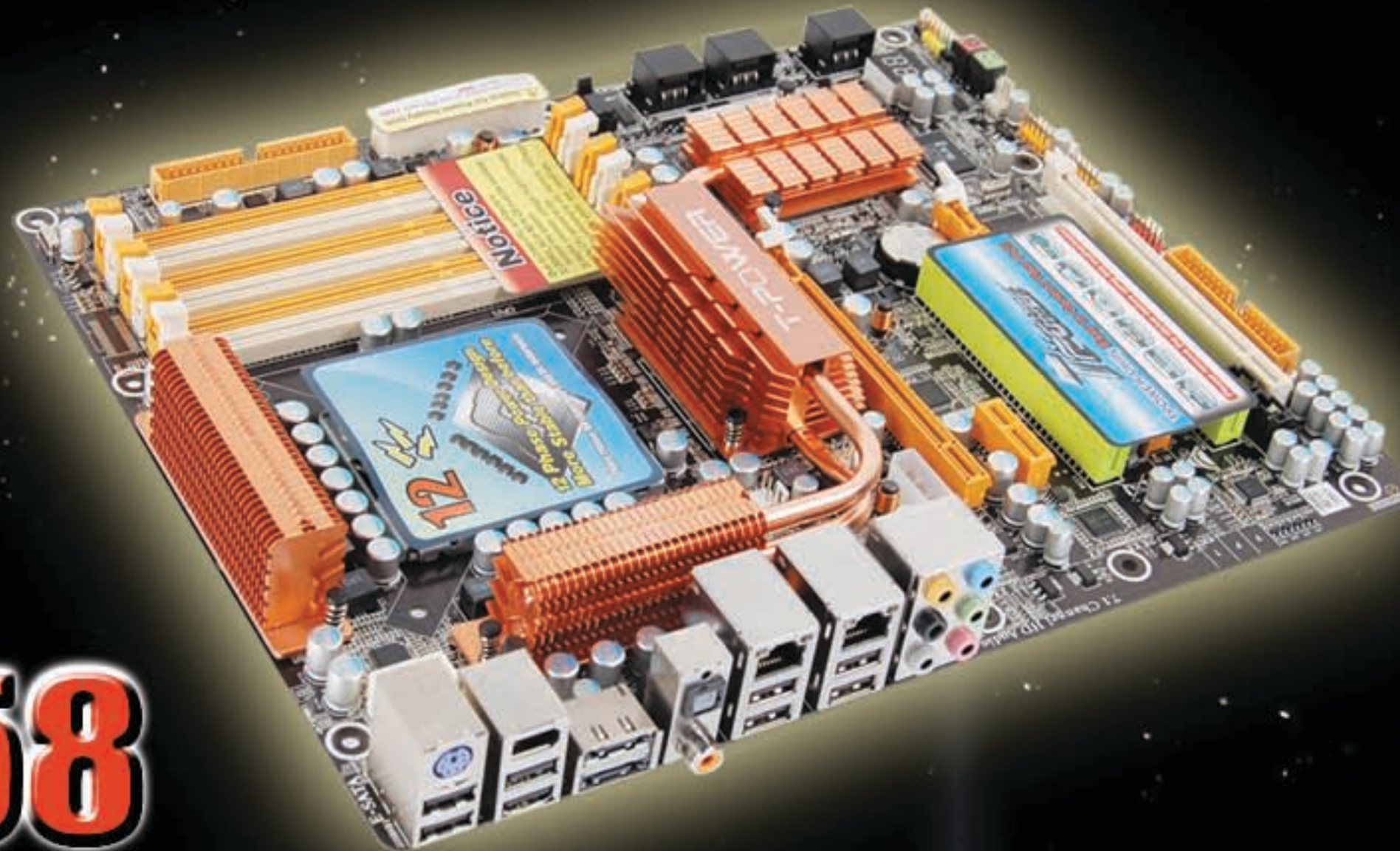
► ASUS SPREMA 11.6-INČNI SEASHELL EEE PC

Asusu se izgleda baš dopada Seashell dizajn, pa nakon modela Eee PC 1008HA sprema još dva 1005HA i 11.6-inčni 1101HA. Sa očuvanim izgledom prethodnika, Eee PC 1101HA ima nativnu rezoluciju od 1366x768 tačaka, Atom Z520 na 1.33 ili Z530 na 1.6 GHz, gigabajt memorije, disk od 160 GB, Intel GMA grafiku i šestočelijsku bateriju. Asus tvrdi da baterija traje do 11 sati pri jednom punjenju, pa ovakav računarčić, makar na napiru, deluje veoma atraktivno. Nadamo se da će i cena biti takva.

► ASUS SPREMA MINI-ITX PLOČU AT3GC-I SA ATOM PROCESOROM

Tajvanski Asus sprema prodor u tržište net-top računara novom pločom mini-ITX formata nazvanom AT3GC-I. Ploča na sebi već sadrži dvojezgarni Atom 330 na 1.6 GHz, 945GC+ICH7 čipset sa Intel GMA 950 integrisanom grafikom, jedan DDR2-533 slot, jedan PCI i dva SATA II porta. Uz gigabitni LAN, 5.1 zvuk i D-Sub izlaz, ploča je prikazana na Computexu.





TPowder X58

- Dizajnirana za Intel socket 1366 Nehalem Core i7 Extreme i Core i7 45nm procesore
- Intel X58 / ICH10R čipset
- Podrška 6-DIMM DDR3-1866(OC) 1600(OC)/1333(OC) do 24G maksimalno
- Podrška ATI CrossfireX i nVidia SLI Tehnologiju
- Dual GbE na ploči
- 1394a, eSATA, S/PDIF izlaz (optički/koaksijalni)



Clean-Tone



Space-Pipe



Rapid Debug3



100% B.C.



Tweak Tech



12-Phase Power

EKSTREMNA SNAGA

www.tntdoo.rs



TNT d.o.o.
PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA
Kolubarska 18, Beograd
Tel./Fax: 011 308 55 77
info@tntdoo.rs

www.telix.rs

TELIX d.o.o. - uvoznik i distributer
PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING
Futoški put 4, Novi Sad
Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444
info@telix.rs





► MIO PRIKAZAO LITEPAD N1210 BAZIRAN NA AMD YUKON PLATFORMI

Kompanija Mio napravila je 12-inčni laptop nazvan Litepad N1210, težine tek 1.3 kg i baziran na AMD Yukon platformi, baš kao i HP-ov raniji model Pavilion dv2. Tu je Neo MV-40 procesor na 1.6 GHz, Radeon HD 3410 integrisana grafika, rezolucija od 1266x768 tačka, WiFi, Bluetooth i 3.5G podrška, zajedno sa HDMI izlazom.

N1210 će stizati sa preinstaliranim Windows 7 Home Premium, što znači da ga možemo očekivati krajem leta ili početkom jeseni. Cena nije nagoveštena.

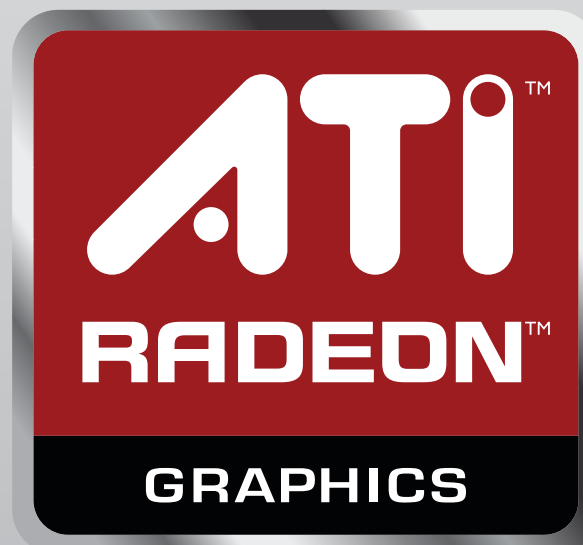


► GIGABYTE SPREMIO PASIVNO HLAĐENI RADEON HD 4770

Gigabyte je za ovo vrelo leto hrabro predstavio karticu GV-R477SL-1GI, koja je Radeon HD 4770 opremljen pasivnim kulerom koji je duži od kartice i sadrži tri debele toplotne cevi. Specifikacije su standardne, tu je gigabajt GDDR5 memorije i HDMI izlaz pored standardnih D-Sub i DVI. Cena nije otkrivena, a ne pomišljajte na kupovinu ako nemate dovoljno veliko i provetreno kućište.

► RADEON HD 4790 U RAZVOJU

AMD bi trebalo da dozvoli partnerima da izbacе novu karticu Radeon HD 4700 serije koju ne pokreće grafički procesor proizveden u 40-nanometarskom tehnološkom procesu. Radi se o Radeon HD 4790 kartici koja će koristiti 55-nanometarski RV790, isti kao na HD 4890 kartici, i stizaće sa 800 aktivnih stream procesora, 256-bitnu memorijsku magistralu i 512 MB GDDR5 memorije. Frekvencije će iznositi 600 MHz za GPU i 3200 MHz za memoriju, a kartica bi trebalo da košta nešto preko 115 dolara.





Da li ste znali da na svetu postoji preko 30,000 razlicitih vrsta orhideja, da je veštacki stvoreno još preko 100,000 vrsta, da se one smatraju najsavršenijim primerkom cvetne evolucije na planeti i da je jedna od najpoznatijih vrsta orhideje zapravo - vanila?

Nismo ni mi.

Ali smo videli na Wikipediji.

www.tech-industry.com

U ČEMU JE ŠTOS SA SEDENJEM NA SRED TRŽNOG CENTRA?

13th page

Nikada mi to nije bilo jasno ... OK, kafići po gradu, kul, imaju svoju baštu, ili tako nešto, pa si koliko toliko izdvojen. Kafići u Strahinjića Bana, ok, prosto ljudi blokiraju celu jednu polovinu ulice i tu sad nema prolaska, šta god ti uradio. Ali ono što mi nije jasno (part one) je kako neko može da sedi recimo na sred Knez Mihajlove ulice u jednom od

onih „all about coffee“ kafića, gde ti sve vreme sa leve i desne šiba gomila ljudi, dernjaju se, potencijalno pikiraju telefon koji ti stoji na stolu...

Sa druge strane, takođe mi nije jasno (part two) kako neko može da sedi u kafićima u Delta City-ju i Ušću (ili bilo kojem trećem šoping centru) gde se sedi na prolazima, pored pokretnih stepenica itd. Svakom naravno ima pravo da sedi gde hoće, ali pored izdvojenih kafića sa „baštama“ odnosno platoima unutar ovih objekata, stvarno ne vidim niti jedan dobar razlog da neko sedi na sred prolaza kojim idu ljudi. Plus što su ti stolovi tako postavljeni da ostaje maksimalno metar da tuda prodefiluje gomila posetilaca u oba smera. I onda oni naravno kupe ponešto u tržnom centru, patike, majicu, duksericu, torbu i sve zajedno sa ogromnim kesama opet prolaze pored tih koji sede u kafiću, pritom ih

udarajući, češući itd. Ali najgenijalnije od svega mi je što se ti koji sede u kafiću ponašaju kao da se ništa specijalno ne događa oko njih, kako su oni kul, koncentrisani na priču sa prijateljicom/rođakom/poslovnim partnerom. Genijalno.

Mala digresija, a možda i nije – ko još ima toliko novca da izvede nekoga na bioskopsko veče u recimo Deltu, Ušće pa što da ne i Takvud? OK, nisam ja „zaštitnih nejači i siromaha“, ali kad je cena karte 400 kinti, a u priči ipak treba da se nađu i koka kola i kokiće, pa sve to puta dva, ispostavlja se da za jedan veoma skroman izlazak (složiće te se da bioskop nije nikakva ekskluziva) treba izdvojiti oko 15 evra odnosno 1500 dindži. Možda ipak nije toliko loše onima što ispred dragstora ili u lokalnom parkiću piju pivo od 2 litre.



► GOOGLE NAJAVIO TEST VERZIJE SVOG CHROME BROWSERA ZA MAC OS X I LINUX

Google je izbacio test verzije svog popularnog Chrome web browsera za Mac OS X i Linux operative sisteme. Kompanija upozorava da ova izdanja nisu najstabilnija za svakodnevnu upotrebu i da su namenjena samo developerima, a otkrivena su na Google-ovom Chromium blogu. Podsetimo, Chrome je do sada postojao samo u verziji za Windows.



► NVIDIA NAJAVILA SVOJE PRVE MOBILNE 40nm GPU-OVE

NVidia je najavila pet novih grafičkih procesora proizvedenih u najsavremenijem 40-nanometarskom tehnološkom procesu, namenjenih upotrebi u prenosnim računarima. Štaviše, čipovi sada i zvanično podržavaju DirectX 10.1 specifikacije u hardveru: tu su, od najjačeg do najslabijeg, GeForce GTS 260M, GTS 250M, GT 240M, GT 230M i G210M, a prva dva koriste GDDR5 memoriju. Sada još da sačekamo i desktop varijante.

► ZUNE HD SADRŽI NVIDIA TEGRA ELEKTRONIKU

Microsoftov odgovor na iPod Touch, zvani Zune HD, najavljen je pre mesec dana, a sada saznajemo da će koristiti NVidijin Tegra system-on-a-chip procesor. Tu je ARM11 jezgro, GeForce integrisana grafika niske potrošnje sa podrškom za akceleraciju pri reprodukciji 720p video snimaka, integrisani HDMI konektor, 3.3-inčni OLED ekran osetljiv na dodir (480x272 tačke), akcelerometar, HD Radio risiver i WiFi. Sve ovo bi u prodavnice trebalo da stigne 5. septembra.



Model	GTS 260M	GTS 250M	GT240M	GT 230M	G210M
# of cores	96	96	48	48	16
Memory	1GB GDDR5	1GB GDDR5	1GB GDDR3	1GB GDDR3	512MB GDDR3
GPU clock	550 MHz	500 MHz	550 MHz	500 MHz	625 MHz
Shader clock	1375 MHz	1250 MHz	1210 MHz	1100 MHz	1500 MHz
Memory clock	1800 MHz	1600 MHz	800 MHz	800 MHz	800 MHz
Memory interface	128-bit	128-bit	128-bit	128-bit	64-bit

► MSI WIND BOX DE200 DOBIJA NOVI HARDVER

Nakon prvog predstavljanja pre dva meseca, MSI-jev net-top računar Wind Box DE200 doživeo je drastične promene. Drastično izmenjeno kućište sada sadrži jednojezgarni Atom 230 na 1.6 GHz i Intel 945GC, umesto prvobitnog Celerona sa Nvidia GeForce 9400 pločom. Tu je sada i manje RAM-a, 1 GB, kao i disk od 160 GB, WiFi, LAN, D-Sub i HDMI izlazi. Na Computexu će sigurno biti više detalja o ovim računarima.

Wind Box DE200 Small Box, Great Value and HD Exp

- Great Graphic performance with HD support
- High quality display & suits HD LCD TV
- Ultra Quiet, Ultra Low Power

- Intel® Atom™ 230 Processor 1.6 GHz
- Microsoft Windows XP Home
- Intel 945GC + ICH7
- ATI Radeon HD 4350
- 1GB DDR2
- 3.5" 160GB HDD
- 802.11 b/g/n
- HDMI / VGA



► AMD OBARA CENE HD 4850 KARTICAMA DA NADOKNADI NEDOSTATAK HD 4770 MODELA

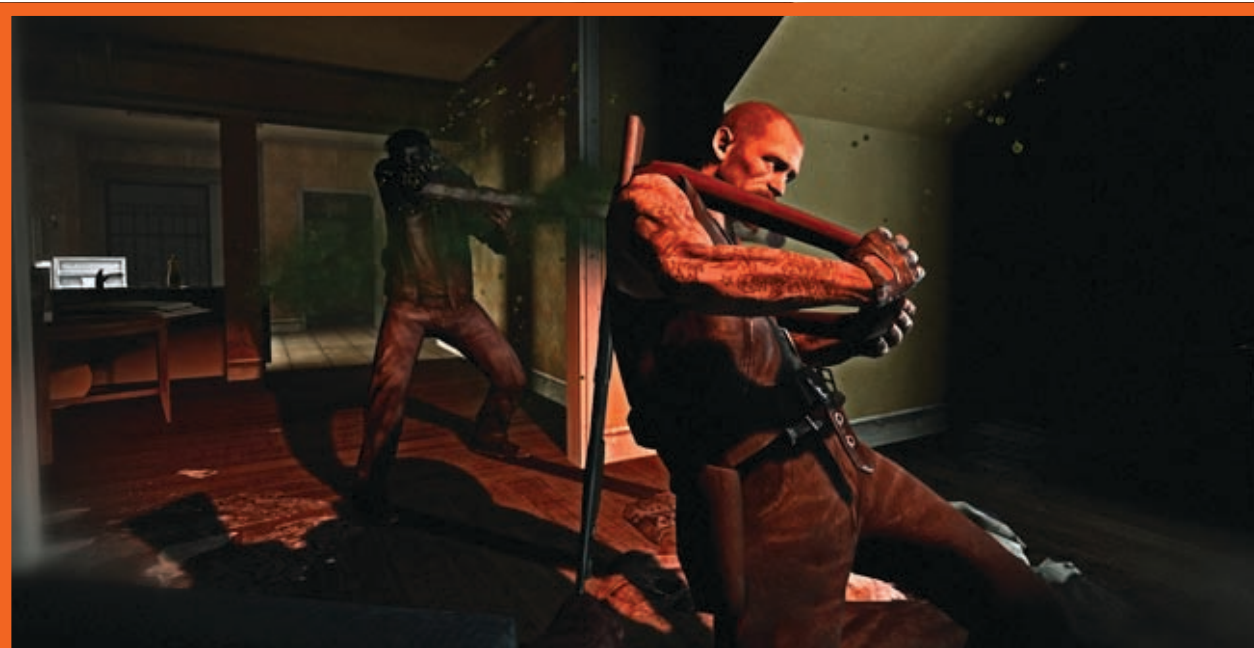
Zbog TMSC-ovih problema u isporuci dovoljne količine 40-nanometarskih procesora za Radeon HD 4770, AMD je oborio cene Radeon HD 4850 kartice, ne bi li odgovorio kupce koji ovih dana merkaju nešto za apgrejd da pogledaju konkurentsku ponudu. Tako će Radeon HD 4850 sa 512 MB GDDR3 memorije i 800 šejderskih procesora sada koštati oko 90 evra u Evropi, čime se postavlja kao sjajan izbor za kupovinu. Čekamo odgovor "zelenih", koji su u ovom cenovnom segmentu najslabiji.

► GOOGLE OČEKUJE NAJMANJE 18 ANDROID TELEFONA DO KRAJA GODINE

Google je na svojoj I/O konferenciji objavio da do kraja ove godine očekuje još najmanje 18 telefona baziranih na svojoj Android platformi. Trenutno postoje modeli HTC Magic i T-Mobile G-1, ali je sasvim realno da se sve ovo i ostvari, pošto će Android platforma biti atraktivan izbor za developere naspram Appleovog zatvorenog sistema podnošenja aplikacija na verifikaciju za iPhone. Više modela takođe znači i nižu cenu.



FLASH!



LEFT 4 DEAD 2 IZLAZI 17. NOVEMBRA

Microsoft je na E3 konferenciji za štampu objavio da će 17. novembra za PC i Xbox 360 izaći nastavak Valveove popularne multiplejer pucačine Left 4 Dead. U igru će ubaciti nova oružja kao što je motorna testera, bejzbol palica, sekira, pa čak i tiganj (!), tako da će mlaćenje sa zombijima biti još urnebesnije.



NATURAL SELECTION 2 TREJLER

Ako se sećate one interesantne modifikacije za Half-Life koja se zvala Natural Selection, onda se sigurno sećate da ista nije imala neki naročito dug život, ali to nije sprečilo razvoj drugog dela. Jako interesantan naučnofantastični koncept gde se dva tima od najviše 16 igrača biju na razne načine, bilo direktnom borbom ili logističkom sabotažom, obećava sate zabave na internetu. Bacite pogled na prvi trejler ovde: www.youtube.com/watch?v=PxfjBeC6tQ



NAJAVLJEN CRYSIS 2

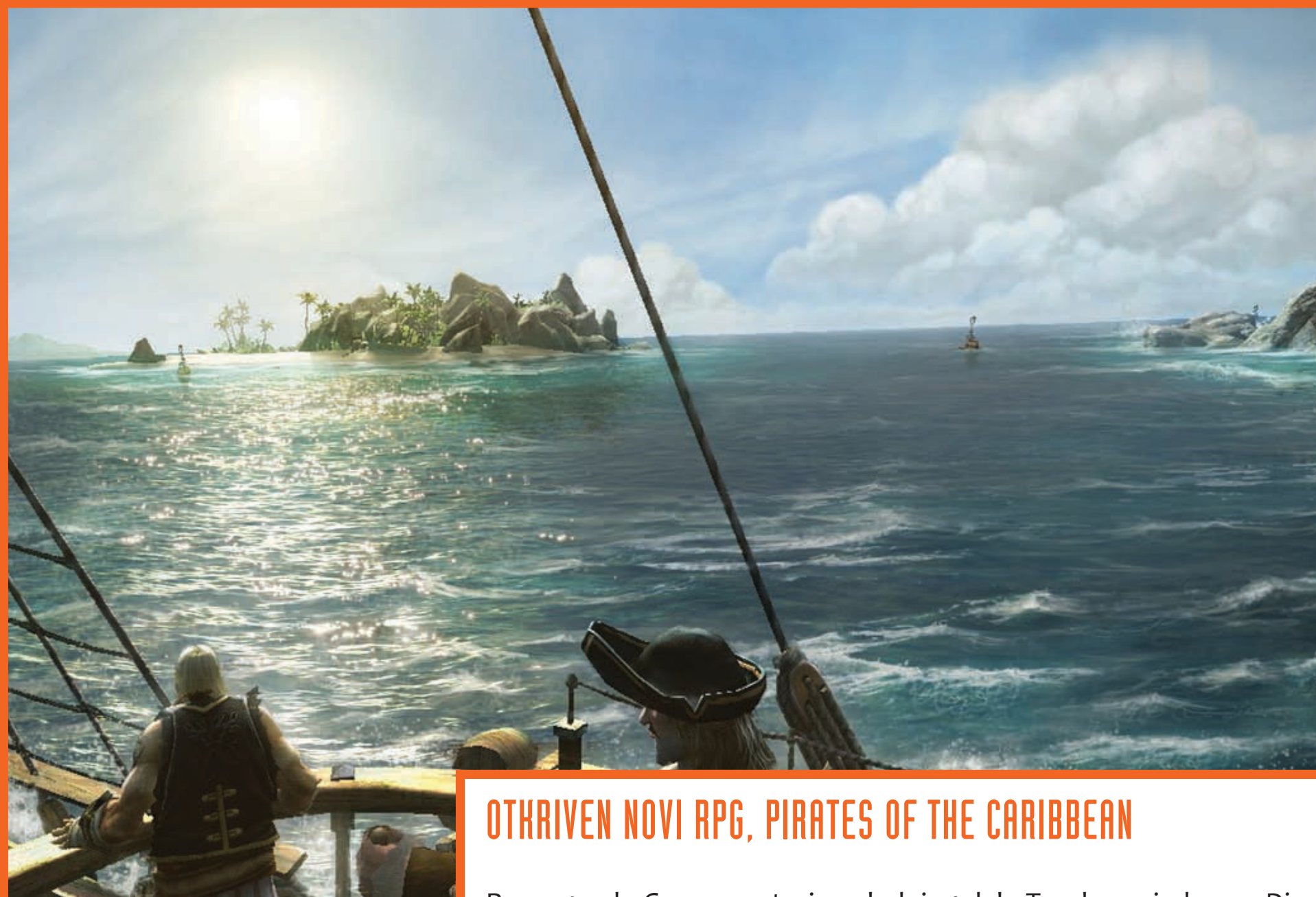
Electronic Arts je zvanično objavio da je sa Crytekom sklopio sporazum o izdavanju Crysis 2, nastavka naučnofantastične pucačine od pre dve godine. Iako ne kažu kada će igra izaći, otkrili su da će koristiti CryEngine 3 i da stiže za PC, PlayStation 3 i Xbox 360. Tehnološke demonstracije radne verzije ovog endžina mogu se videti na Jutjubu.

SEVERNA KOREJA OSVAJA AMERIKU U THQ-OVOJ PUCAČINI HOMEFRONT

THQ je najavio novu vojnu pucačinu Homefront, u kojoj Severna Koreja okupira Ameriku. Scenario je napisao John Milius, odgovoran za scenario legendarnog filma Apocalypse Now i TV seriju Rome. Homefront biće nalik Miliusovom filmu Red Dawn smeštenom u hladnoratovsku eru, koji govori o američkim pobunjenicima koji se brane od sovjetske invazije. Igra će se odvijati 2027. godine kada će Amerika ekonomski propasti, nakon čega će biti lak plen militarističkoj imperiji (koja ovoga puta nema zvezde i pruge na zastavi), a igra izlazi za PC i obe konzole.

S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF PRIPYAT INTERVJU

Nemački sajt PC Games objavio je intervju sa Olegom Yavorskim povodom nadolazećeg najnovijeg nastavka S.T.A.L.K.E.R-a. Pored nekih detalja o igri, objavljena je i preliminarna "zahtevnost", pa Oleg kaže da bi Pripyat trebalo sasvim lepo da radi na mašini sastavljenog od Intel E7400 ili AMD X2 5600+ procesora, 2 GB RAM-a, i GeForce 9800 GTX ili Radeon HD 4850 kartice sa 512 MB memorije.



OTHRIVEN NOVI RPG, PIRATES OF THE CARIBBEAN

Propaganda Games, autori poslednjeg dela Turoka, zajedno sa Diznijem najavili su novu igru Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned, koja će biti open-world role-playing igra bazirana na Pirates of the Caribbean licenci. Radnja igre odvijace se pre istoimenih filmova, sa novim zapletom, moralnim izborima, izgradnjom karaktera i natprirodnim pojavama. Biće ubačena i borba između brodova i to na način različit od bilo koje druge slične igre, a naslov je u razvoju za PC i obe konzole. Datum izlaska nije objavljen.

ACTION HALF-LIFE 2

Ako se sećate serije "Action" modifikacija popularnih pucačina, kao što su Action Half-Life i Action Quake, obradovaće vas najava novog moda Action Half-Life 2. Radi se o prvoj beta verziji koja ni izbliza nije završena, ali je taman dovoljna da se vidi u kome se pravu kreće ovaj projekat. Detaljno na www.moddb.com/mods/action-half-life-2/news/release21



NAJAVLJEN DOOM RESURRECTION ZA IPHONE

id Software je najavio novi Doom: Resurrection, koji se razvija ekskluzivno za iPhone i iPod Touch. Igra koristi prilagođeni Doom 3 endžin, koristiće touchscreen za upravljanje, a demonstracioni trejler koji prikazuje akciju iz igre možete pogledati na www.viddler.com/simple_on_site/62fdaaf2

ALIENS RPG IPAK NIJE MRTAV

Iako je prvobitno objavljeno da je Obsidianova rol-plej igra sa tematikom filmskog serijala Aliens otkazana, Sega je potvrdila da ostaje pri planovima da izbac i ovu igru, zajedno sa Gearboxovom pucačinom Aliens: Colonial Marines. Sega je sajtu Joystiq prenela da će uskoro izbaciti više informacije o izlasku ovih igara.



NAJAVLJEN PATCH 1.5 ZA THE WITCHER

CD Projekt je najavio da će u dogledno vreme izaći patch 1.5 Enhanced Edition za njihovu rol-plej igru The Witcher. Novi patch će sadržati sve što je imao i patch 1.4, odnosno Enhanced Edition verzija "u kutiji", a donosi još i pet sporednih kampanja koje su napravili fanovi igre, kao i ispravke preostalih uočenih tehničkih problema. Takođe, sada će i DRM zaštita biti kompletno uklonjena za sva izdanja igre pa će biti omogućeno njeno pokretanje bez ubačenog diska. Patch bi trebalo da otključa i cenzurisane scene i efekte iz američkog izdanja igre.



DRAGON AGE: ORIGINS I HARDVERSKA ZAHTEVNOST

Electronic Arts i Bioware objavljuju hardversko-softverske specifikacije za njihovu nadolazeću rol-plej igru Dragon Age: Origins. Zvaničan datum izlaska je 20. oktobar.

Minimum:

OS: Windows XP SP3 ili Windows Vista SP1
CPU: Intel Core 2 na 1.4 GHz (1.6 GHz za Vistu) ili AMD X2 na 1.8 GHz (2.2 GHz za Vistu)
RAM: 1 GB (1.5 GB za Vistu)
Video: ATI Radeon X850 128MB ili NVIDIA GeForce 6600 GT 128MB
DVD ROM
20 GB HDD

Optimum:

CPU: Intel Core 2 Quad 2.4 GHz
RAM: 4 GB (Vista) ili 2 GB (XP)
Video: ATI 3850 512 MB ili NVIDIA 8800GTS 512 MB
DVD ROM
20 GB HDD



DUNGEONS & DRAGONS ONLINE POSTAJE BESPLATAN ZA IGRANJE (OSIM U EVROPI)

Developer Turbine objavljuje da će njihova igra Dungeons & Dragons Online biti ponovo lansirana, ovaj put pod imenom Dungeons & Dragons Online: Eberron Unlimited i da će biti besplatna za igranje, uz dodatni sadržaj u odnosu na original i sa mogućnošću brojnih mikrotransakcionih kupovina. Postojeći pretplatnici dobijaju besplatne stvarčice, ali Codemasters javlja da DDO Europe ne primenjuje novi biznis model i da će D&D Online za evropske igrače ostati igra sa mesečnom pretplatom. Ipak, da ne bude sve tako crno, Codemasters kaže da će tokom napretka beta verzije besplatne varijante izbacivati više informacija o mogućim planovima za evropske igrače.

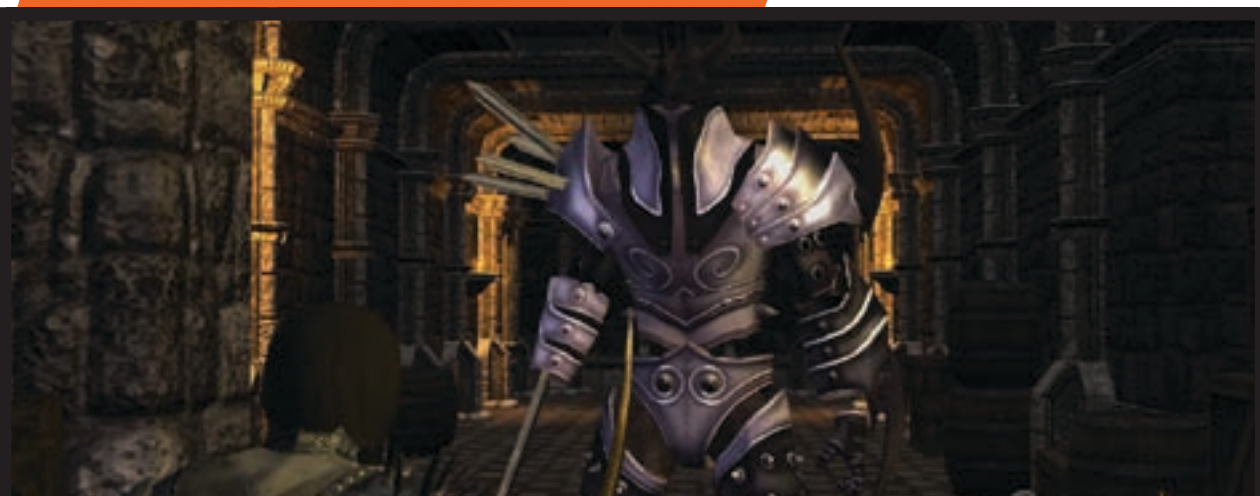


BATTLEFORGE BESPLATAN ZA DOWNLOAD

BattleForge, koji je do sada koštao 30 dolara, sada je besplatan za download. Ova Electronic Artsova MMO strategija i card-trading igra dobija se sa dva špila za igranje, a da bi došli do dela za borbom kartama, morate da levelujete u PvP i PvE okruženju. Download na www.battleforge.com.

KRAJ MATRIX ONLINEA

Post na Sony Stations forumu objavljuje da će se MMO igra Matrix Online ugasiti 31. jula, okončavajući ovu interaktivnu pratnju poznatoj filmskoj trilogiji. Fanovi neće moći da podignu sopstvene servere nakon gašenja igre, a rečeno je i šta će se desiti sa postojećim aktivnim pretplatama nakon 31. jula. Detaljno na forums.station.sony.com/mxo/posts/list.m?topic_id=36300028716



NEVERWINTER NIGHTS MMO U RAZVOJU

Na blogu sajta Variety pojavila se glasina da developerska kuća Cryptic Studios radi na MMO varijanti igre (ili serijala) Neverwinter Nights. I prve dve igre sa ekspanzijama bile su okrenute onlajn igranju, a pritom su se veoma dobro prodavale, pa nije ni čudo da Atari želi da se okrene punokrvnoj MMO varijanti. Ostaje samo pitanje da li još jedan fantazijski MMO može da se takmiči sa postojećim titanima kao što je World of Warcraft?



MMOFPS HUXLEY BIĆE BESPLATAN

Studio Dystopia potvrdio je da će njihova nadolazeća MMOFPS igra Huxley biti besplatna za igranje, odnosno da će se finansirati preko sistema mikrotransakcija. Takođe, najavljena mogućnost igranja između PC i Xbox 360 igrača izbačena je iz razvoja.

www.digitalnisvetv.com

Vaš vodič kroz domaće IT tržište

**NA 9 TV STANICA
ŠIROM SRBIJE**

Digital World



NAJAVLJEN STRONGHOLD KINGDOMS

Firefly Studios najavljuje svoju igru Stronghold Kingdoms, koja će za razliku od (ne)slavnih prethodnika biti MMO karaktera. Podsetimo se, radi se o upravljačkoj simulaciji izgradnje srednjevekovnog zamka, a datum izlaska nove igre nije najavljen, ali je pušten sajt sa informacijama i screenshotovima, tako da bacite pogled na www.strongholdkingdoms.com/index.php?success=2

ODLOŽEN RED FACTION: GUERRILLA

PC verzija pučačine iz trećeg lica Red Faction: Guerilla, odložena je tri meseca posle konzolnih izdanja, koji treba da se pojave 2. juna. Tako će PC varijanta sada izaći 25. avgusta.

STARCRAFT II BI TREBALO DA IZAĐE DO KRAJA GODINE

Novi investor webcast iz Activision Blizzarda napravljen za prikaz na E3 2009 sajmu potvrdio je da Blizzard očekuje da će Starcraft II izaći do kraja ove godine. Naravno, treba očekivati samo jednu kampanju (koja će imati potpuno funkcionalni multiplayer) dok će sledeće dve uslediti kasnije, a najavljuje se da će zergovska kampanja imati i rol-plej elemente, Protosi će se oslanjati na diplomatiju, a teranska kampanja će u sebi sadržati i mini kampanju sa Protosima. Kompletanu objavu pogledajte na investor.activision.com/eventdetail.cfm?eventid=69233.



NEMA PRETPLATE ZA STARCRAFT 2, POTVRDIO BLIZZARD

Zbog brojnih glasina koje su se pojavile na internetu a povodom verzije 2.0 Blizzardovog Battle.net servisa, Blizzardov community menadžer zvanično je potvrdio da nema govora o nikakvoj pretplati za igranje nadolazećeg Starcrafta 2 - dovoljna je kupovina originalnog primerka ove igre i besplatno igranje na Battle.net-u je zagarantovano.

METAL GEAR SOLID RISING STIŽE NA PC

Konami javlja da Kojima Productions radi na novom nastavku akciono-taktičkog Metal Gear Solid serijala, koji će se po prvi put pojaviti istovremeno na sve tri dominantne platforme. Metal Gear Solid: Rising u glavnoj ulozi ima Raidena, jednog od najpopularnijih karaktera ovog "univerzuma", koji je debitovao u drugom delu na PlayStationu 2 i pojavio se kao NPC u "četvorci" za PS3.



ODLOŽENA MAFIA II

Rojters javlja da je Mafia II pomeren na prvu polovinu 2K Gamesove fiskalne 2010. godine, koja se završava 30. aprila, a konzolni western šuter Red Dead Redemption takođe je pomeren za isti period.



GEARS OF WAR 2 IPAK STIŽE NA PC

Jedan web sajt došao je do preliminarog omota za PC verziju Gears of War 2, kao i detalja o "limited edition" varijanti, što je raspalilo "požar" glasina da će se igra zapravo i pojaviti za računare. Navodni datum izlaska je 4. decembar, a podsetimo da je Epic Games ranije objavio da neće biti PC verzije (mada su isto svojevremeno tvrdili i za prvi deo).

METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER TREJLER

Izašao je prvi trejler (www.youtube.com/watch?v=oJ4QsMic_Fo) za Metal Gear Solid: Peace Walker, igru za PlayStation Portable koja će nastaviti tamo gde je MGS 3 stao. Igru razvija Hideo Kojima i njegov tim, a igrači će upravljati Snejkom u priči smeštenoj u 1974. godinu. Peace Walker izlazi 2010. godine i biće pravljen ekskluzivno za PSP, tako da se može očekivati maksimum što se tiče audiovizuelne prezentacije na ovoj konzoli.

NOVI DETALJI O MAX PAYNE 3

U najnovijem broju Game Informera pojavili su se novi detalji o nadolazećoj igri Max Payne 3. U trećem delu, Payne je dotakao dno života i nalazi se u Sao Paulu u Brazilu. Igru pokreće Rockstarov endžin RAGE, a igra vizuelno liči na nadolazeći Uncharted 2, sa naglašenim bojama i okruženjem koje se može uništavati. Igra će se odvijati brazilskim favelama, a biće ubačen i multiplejer mod za igranje preko interneta. Max Payne 3 stiže na zimu za PC i obe konzole.



Match Point (Psion)

U ovo doba godine nekako smo preplavljeni tenisom. Gledamo kako naši prolaze na dva najveća teniska turnira, igramo igre koje ih prate ili isprobavamo nove vrste kontrolera. A ako se zapitamo "Kako je sve počelo?", jedini odgovor je ova igra. Iako Match Point nije originalno napravljen za ZX Spectrum, ta verzija je najpopularnija i mnogi koji su počinjali da se igraju na ovom računaru danas imaju mesta u srcu za nju. Teško je objasniti današnjim igračima zašto je Match Point toliko dobar, ali ako se malo bolje pogleda jasno je da su programeri razumeli tenis i da su izvukli maksimum iz gumičarevih 48 kilobajta memorije u svakom pogledu, od grafike, preko kretanja tenisera, do leta loptice. Okretanje glava u publici je dodir čistog genija.



Bank Panic (SEGA)

Divlji Zapad, gradić koji trese zlatna groznica, nova banka, mladi šerif, mnogo potencijalnih štediša, još više onih koji žele da se obogate pomoću revolvera. Sigurno jedna od legendarnih pucačkih igara, Bank Panic stavlja igrača u ulogu pomenutog mladog šerifa koji se nalazi usred banke. Oko njega je 12 vrata (troja mogu da se kontrolišu odjednom) kroz koja ulaze ljudi, neki od njih žele da ostave svoj novac na sigurno, a drugi da ga nezakonito pakupe. Cilj svakog nivoa je isti, zaraditi po vrećicu zlata na svakim vratima i eliminisati sve razbojнике. Iako je razbojnik moguće upucati čim se pojave na vratima, igra nagrađuje igrača koji će dozvoliti protivniku da potegne prvi. Još jedan od starih naslova koji dokazuju da jednostavnost nije prepreka kada se pravi sjajna igra.



Paperboy (Atari)

Jedan od poslova za klinge, koji kod nas nikada nije zaživeo je posao raznosača novina. Svakoga jutra, mladahni školarac željan pošteno zarađenog džeparca seda na svoj verni bicikl i vozika se ulicom nehaljno bacajući novine ka kućnom pragu svakog pretplatnika. Naravno, u igri to nije tako jednostavno i na njega se neće obazirati vozači automobila, dečaci koji voze autiće na daljinsko upravljanje, psi, mačke, ali i provalnici, huligani... Još jedna od igara koje su originalnom idejom i sjajnim, a jednostavnim izvođenjem zauzele legendarni status i koje su pravi dokaz zlatnog doba video igara.





SimCity (Maxis)

Igra koja predstavlja kamen temeljac u usponu Willa Wrighta ka zvanju jedne od legendi gejming industrije. Osim vrlo zanimljive ideje, u kojoj je cilj izgraditi grad koji funkcionira pažljivo birajući vrste kvartova, mapirajući ulice i baveći se klasičnim gradonačelničkim poslovanima, SimCity se razlikovao od ostalih igara i po tome što nije bilo klasičnih uslova pobjede i poraza. Igra je odmah oduševila igrače, a do današnjeg dana dobila i 7 zvaničnih nastavaka, gomilu spin-offova, a i indirektno dovela do toga da Will kreira Simse kao sledeći korak u evoluciji. Definitivno jedna od najznačajnijih igara svih vremena.



Prince of Persia (Broderbund)

U danima kada je PC bio kancelarijska mašina, a neke druge platforme bile namenjene igračima, srećnici koji su mogli da ugrabe koji slobodan trenutak na poslu mogli su da uživaju u jednoj od najboljih platformskih igara ikada. Neviđeno dobre animacije, sjajan sistem borbe i odlični platformski elementi vrlo brzo su oduševili igrače širom sveta i po prvi put spojili gejmere i oni koji to nisu u ljubavi ka jednoj igri. O tome šta serijal Prince of Persia znači danas nema potrebe govoriti, a tada je definitivno bio najbolja platformska igra. Pitanje je da li bi i to zvanje izgubio da se nije pojavio Flashback. U svakom slučaju, hvala Jordanu Mechneru na jednoj od najboljih igara svih vremena.



GameBoy (Nintendo)

Pored dve legendarne igre, nije loše predstaviti i legendarnu igračku mašinu. Mnogi se sećaju sredine osamdesetih godina i



prave poplave Game & Watch igara koje je u jeftinim varijantama bilo moguće nabaviti na svakom koraku. Retki srećnici imali su "dvoekrance" i "troekrance" koje je pravio Nintendo. Evolucija tih prenosivih igara bio je GameBoy. Kada se pojavio 1989. godine (u paketu sa Tetrisom), na brzinu je osvojio Japan i Ameriku, a i Evropa je iduće godine pala pred ludilom. Bez pogovora najznačajnija prenosiva igračka konzola svih vremena, prodana u blizu 120 miliona primeraka za ovih 20 godina.





Darkstalkers (Capcom)

Capcom je u ovim trenucima bio na vrhuncu i potpuno je dominirao tržištem 2D 1v1 borilačkih igara. Bili su toliko jaki da su mogli da dozvole sebi da Street Fighteru prave konkurenciju. Iako u mnogo čemu identičan svom uzoru, Darkstalkers nije samo uveo čudovišta kao borce, nego je doneo i par izmena u tradicionalni sistem borbe. Igrači su sada mogli da se kreću u čučnju i da blokiraju udarce u vazduhu. Iako Darkstalkers nikada nije nadmašio popularnost Street Fighter serijala i dalje ima mnogo fanova i prilično je zabavan za igru. Na kraju krajeva, pre par godina je izašao i Darkstalkers strip.



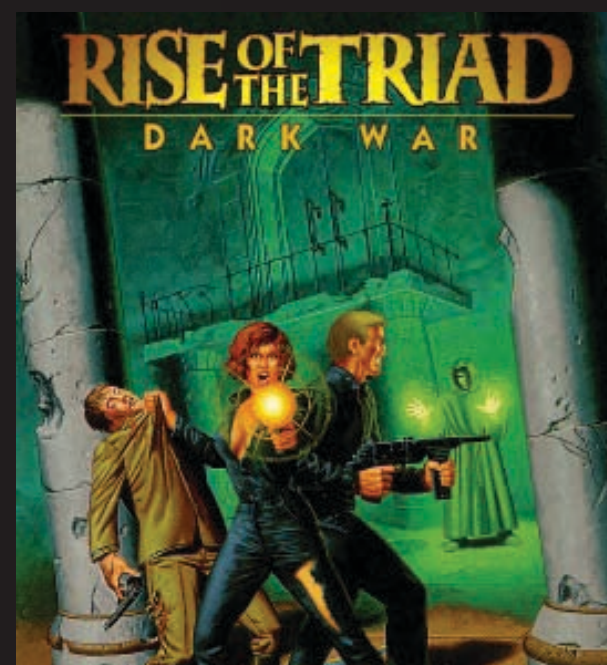
TIE Fighter (LucasArts)

In a galaxy far far away + muzika Johna Williamsa... Dobitna kombinacija toliko mnogo filmova (ok. 3 filma), stripova, igara, knjiga... TIE Fighter je prva igra u kojoj je bilo moguće stati na stranu Imperije i voziti do tada omražene letelice. Igrom slučaja, TIE Fighter je nadmašio svog "dobrog" prethodnika X-Wing, ne samo zato što je lepo biti zao, nego i zato što se pojavio kasnije, pa su mnoge "dečije bolesti" preležane. Najbitnija stvar kod popularnosti ovih Star Wars simulacija letenja, je upravo u tome što njihova popularnost ne dolazi samo iz popularnosti filmskog serijala, već iz samog kvaliteta igara. Ukoliko želite dobru arkadnu simulaciju letenja i borbe u svemiru, nema potrebe da gledate dalje odavde.



Rise of the Triad (Apogee)

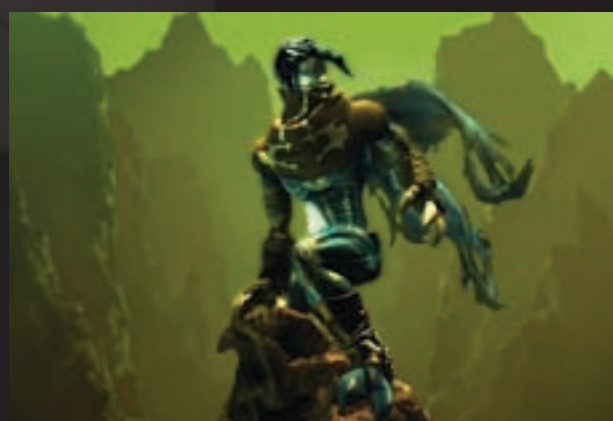
Promena formata ove rubrike nas je dovela do toga da svakog meseca prikazujemo zaista legendarne igre. No, ne bi bilo loše podsetiti se i naslova kao što je Rise of the Triad. Ova pucačina koja dolazi iz Apogee (preteča 3D Realmsa) nije bila ni blizu jednom Duke Nukemu, Doomu ili Quakeu, ali jeste bila prilično zabavna i donela je neke nove standarde u žanr koji je bio u punom jeku. Sigurno najzabavniji novitet jesu gibovi – odnosno krvavi ostaci raznesenih protivnika koji pljuskuju po ekranu. Popularno gibovanje se pojavilo i u Dukeu i u Quakeu i ostalo u legendi, a mnogi ne znaju da ga je uveo ROTT.





Legacy of Kain: Soul Reaver (Eidos)

Legacy of Kain serijal je jedan od najpoznatijih na PlayStationu, a Soul Reaver je igra koja je učinila glavnog lika – Raziel, jednom od ikona igračke industrije. Sa jedne strane, teško je reći zašto je Soul Reaver toliko popularan. Sistem borbe je prilično hack and slash, igra ume da bude repetitivna i jednostavna, a ni finale nije na vrhu. Sa druge strane, priča je zanimljiva, grafika je sjajna, a i vampiri su uvek bili popularni. Čak i kada se igra pojavila, i igrači i kritičari su bili podeljeni oko njenih kvaliteta. Možda i jedan od začetnika trenda koji je i danas vidljiv kod akcionih igara – biće ljudi koji će je obožavati, ali je ipak igra koju će mnogi zaboraviti (bar kada prave liste najboljih).



System Shock 2 (Irrational Games)

2114 godina, rutinska ekspedicija svemirskog broda se završava tako što svi članovi posade bivaju zaraženi i zaposednuti od strane vanzemaljskog kolektivnog bića, a sve kao plod planova veštačke inteligencije SHODAN. System Shock 2 je bio do tada neviđen miks pučine iz prvog lica, RPG igre i horora, a postao je jedna od najboljih igara svih vremena. I glavni dizajner, Ken Levine, je postao kulna figura u gejming industriji između ostalog i zbog inovativnog načina razmišljanja o ulozi igrača u samoj igri. Za one koji možda ne znaju, Bioshock je takođe Kenova igra i poseduje mnoge elemente koji su slični onima iz SS2. Ipak, System Shock 2 je bolja igra.



Final Fantasy VIII (SquareSoft)

Najgenijalnija stvar kod FF serijala je činjenica da igre nisu međusobni direktni nastavci (osim FFX i FFX2, jelte), da su sve istog žanra, u osnovi slične priče i mehanike, a da su opet svi delovi prelepi i jedinstveni na svoj način. Final Fantasy VIII je predstavio iskorak u nešto realniji milje posle legendarnog sedmog dela, a pre potpuno stripskog detetog. Iako FFXVIII nije uspeo da postigne uspeh ni kod kritike ni kod igrača (uz par izuzetaka) kakav je postigao prethodni nastavak, učinio je to sa finansijske strane i vrlo brzo je postao najprodavanija igra u serijalu.



E3 2009

GEJMING INDUSTRIJA

UZVRAĆA UDARAC

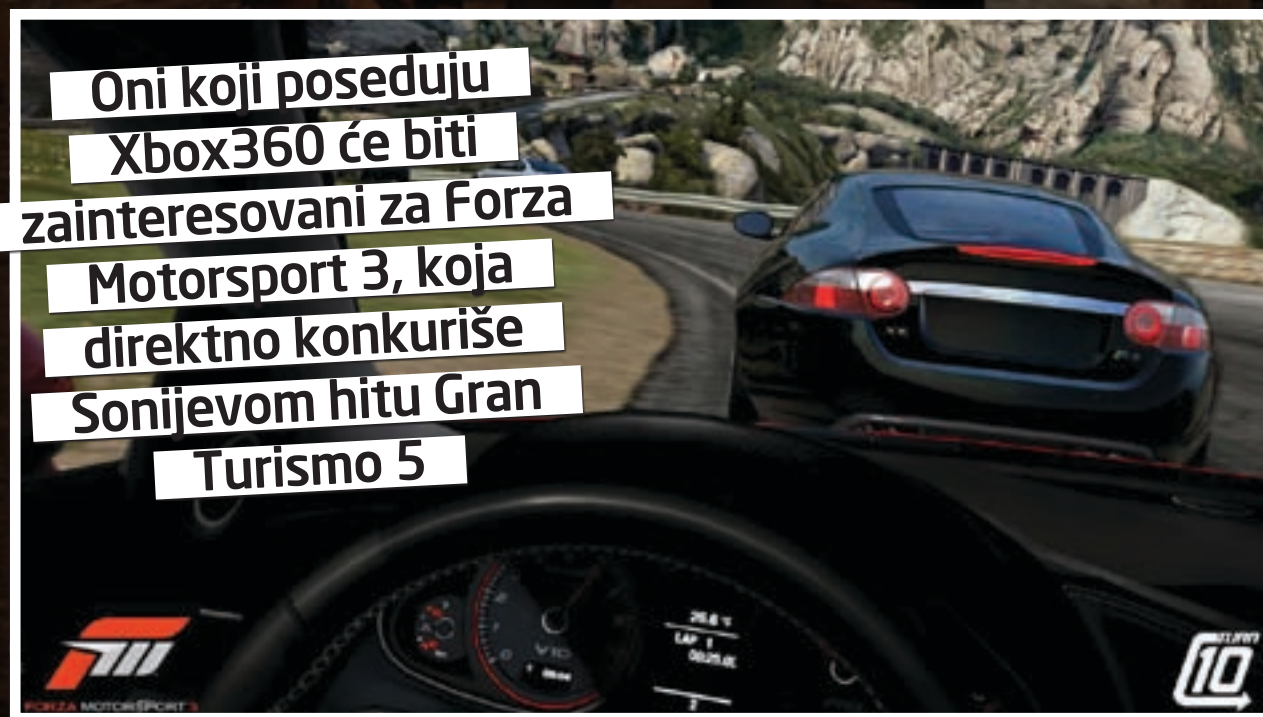
Svetska ekonomska kriza definitivno nije pogodila sve grane industrije podjednako. Postoji puno dokaza koji govore u prilog tome, a verovatno najopipljiviji je ovogodišnji E3 ekspo u Los Angelesu – dok su glavne vesti još uvek prvenstveno priče o otpuštanju radnika i zatvaranju fabrika, gejming industrija možda po prvi put bezobrazno baca rukavicu u lice svetskoj ekonomiji. Drugim rečima – posle nekoliko teških godina, E3 se vratio u punom sjaju. Kao i obično, najviše se očekivalo od prezentacija gigantskih korporacija Microsoft, Sony i Nintendo, koje se tiču konzola i igara za konzole koje očekujemo u dolazećoj sezoni.

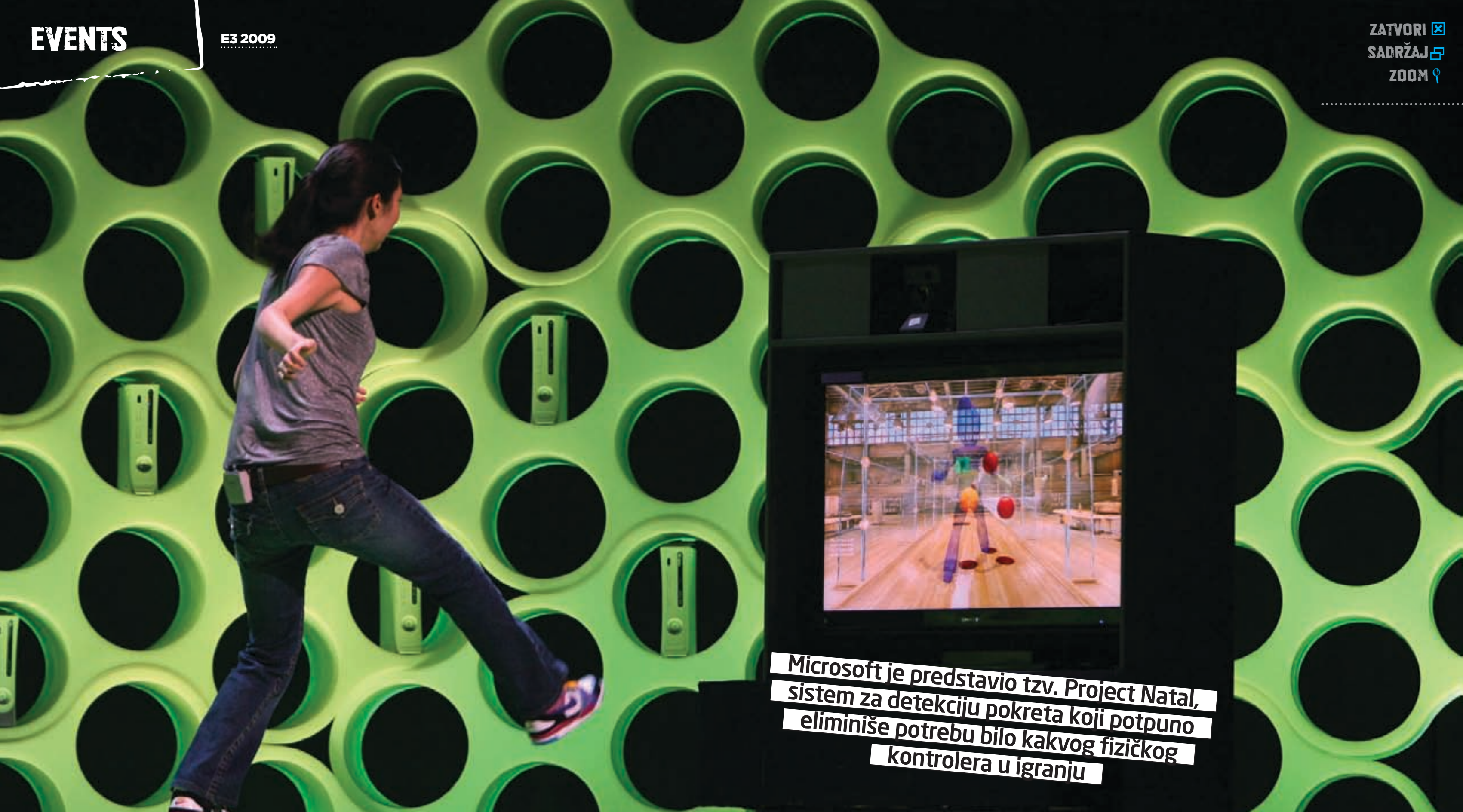
Microsoft je ovoga puta prevazišao sam sebe. Počevši od glamuroznog otvaranja sa Rock Band: The Beatles demonstracijom, na kojoj su učestvovali Pol Makartni i Ringo Star (a verovatno bi i Herison i Lenon, kada bi bili živi), preko najava za nastavke mega hitova Call of Duty i Left for Dead, pa do prezentacije futurističkog motion-capture kontrolora za video igre – videli smo samo suvu ekskluzivu. Zapravo, treba odmah reći

da je ceo E3 ove godine bio u znaku novih tehnologija u video igrama, od kojih nas deli samo sezona ili dve. Microsoft je u to ime predstavio tzv. Project Natal, sistem za detekciju pokreta koji potpuno eliminiše potrebu bilo kakvog fizičkog kontrolora u igranju. Natal vas konstantno snima dok se nalazite ispred konzole (Xbox360, naravno) i pokrete vašeg tela prebacuje na ekran. U principu, donekle podseća na koncept koji je



Oni koji poseduju
Xbox360 će biti
zainteresovani za Forza
Motorsport 3, koja
direktno konkuriše
Sonijevom hitu Gran
Turismo 5





Microsoft je predstavio tzv. Project Natal, sistem za detekciju pokreta koji potpuno eliminiše potrebu bilo kakvog fizičkog kontrolera u igranju

pre neku godinu uveo Nintendo sa svojim Wii-remote sistemom. Mogućnosti u razvoju igara su sa ovim zaista neograničene, a o tome je detaljno pričao Peter Molyneux, o čijoj ulozi u stvaranju kompjuterskih igara ne treba posebno govoriti.

Osim hardvera i gore navedenih hitova, Microsoft nas je detaljnije upoznao i sa dugo očekivanom arkanom avanturom Alan Wake za koju

smo konačno dobili i datum pojavljivanja – leto 2010. Pričalo se i o novim avanturama Sema Fišera, pošto se Splinter Cell: Conviction pojavljuje već krajem ove godine. I konačno, oni koji poseduju Xbox360 će biti zainteresovani za Forza Motorsport 3, koja direktno konkuriše Sonijevom hitu Gran Turismo 5, kao i za Halo: Reach, nastavak verovatno najboljeg konzolaškog FPS naslova svih vremena.

Sony je, poput Microsoft-a, na vrhuncu pres konferencije predstavio svoju verziju motion-capture tehnologije, pod neoriginalnim (iako privremenim) nazivom PlayStation Motion Controller. Za razliku od Nathal-a, Sony ne eliminiše u potpunosti upotrebu kontrolera i predstavlja bežični uređaj koji podseća na svetleći mikrofoni. Takođe, Sony se potrudio da svoj bežični uređaj predstavi uživo, tako da smo videli kako

će to konkretno izgledati u igrama, i dokle je stigao proces razvoja. Pored novih kontrolera, Sony je posvetio vreme i svojoj novoj portabl konzoli – PSP Go, koji je manji, lepši i skuplji od svog starijeg brata, iako u konceptu ne donosi ništa epohalno novo.

Što se igara tiče, na prvom mestu se svakako nalazi Final Fantasy XIV Online, koji je izazvao ludačku

euforiju među brojnim fanovima franšize, dok nas lično i nije toliko dotakao. Sa druge strane, God of War 3 jeste i ovoga puta je agresivniji, brutalniji i krvaviji nego ikad, a očekujemo ga sledeće godine. Sony je pričao i o svom dugo najavljivanom hitu Gran Turismo 5, čije je konstantno odlaganje, ili bolje rečeno odbijanje da se otkrije datum pojavljivanja već počelo pomalo da nervira. Istina, igra izgleda »

**God of War 3 - agresivniji, brutalniji
i krvaviji nego ikad, a očekujemo
ga sledeće godine**



sjajno, ali izgledala je sjajno i prošle godine. Kazunori Yamuchi, tvorac serijala kaže da je igra završena i da je mogu izbaciti na tržište u svakom trenutku. Pa šta onda čekate gospodine Jamuachi? I konačno, treba spomenuti i MAG, multipler FPS koji najviše podseća na neki od Battlefield naslova, samo što ovoga puta na mapama možemo videti čak 256 igrača. Trejler izgleda zaista fascinantno, i ovo će sigurno biti jedan od većih hitova i možda pun pogodak za Sony, koji nikako da nađe pravu konkurenciju za Xbox franšizu Halo.

Nintendo je nekako pored Sonijeve i Majkrosoftove futurističke vizije ostao zapostavljen. Sa jedne strane, to je velika šteta, pošto je upravo Nintendo sa svojom Wii konzolom

i otvorio novo poglavlje u istoriji video igara, a sada gledamo kako izvlači deblji kraj. Doduše, možda tako i treba kompaniji koja već dvadeset pet godina kao perjanicu predstavlja Super Mario Bros franšizu, i ovoga puta u najnovijoj inkarnaciji. A i čitava ta Wii-fit priča, koja je i ove godine pored glupavog vodoinstalaterra najviše promovisana više privlači lokalne očajne domaćice nego prosečnog igrača video igara, ma koliko on brinuo o svom zdravlju.

Ruku na srce, to nije sve. Gladiator AD pokazuje da je i Nintendo ušao u ozbiljnije vode, i napravio igru koja do balčaka koristi Wii-remote tehnologiju. A kada kažemo do balčaka, bukvalno to mislimo, pošto vas ovaj naslov stavlja u prašnjave sandale Rimskog gladijatora,

žednog krvi svojih bližnjih. A odsecanje glave zaista dobija sasvim drugu dimenziju kada umesto klikanja po dugmićima zahteva sumanuto mahanje po sobi. Takođe,



predstavljen je i trejler za igru Metroid: Other M, neidentifikovanog žanra. Vikipedija kaže da je u pitanju akciona-avantura, a mi se slažemo – ionako se sa Nintendovim igrama to nikada ne zna. Šalu na stranu, igra zaista izgleda dobro, a prikazane scene će sigurno biti melem na rani fanova Wii konzole, kojoj ovakve igre zaista fale.

Ostaje nam samo da još jednom potvrdimo kako je igračka industrija još uvek na vrhu, danas možda više nego ikada. I tako, dok se neko ne smisli i konačno osnuje ozbiljne izdavačke kuće i razvojne timove i u našoj zemlji, možemo samo da konstatujemo kako su snalažljivi zaista uspeli da iskoriste svetsku ekonomsku krizu, i okrenu je u svoju korist. Alal vera.



GAMING FESTIVAL 2009

Gaming Festival, iako sa svojim propustima, pokazao je da igračka scena u Srbiji postoji

P prvi Gaming Festival u Srbiji održan je 29, 30. i 31. maja tekuće godine, a lokaciju je pronašao na Novom Beogradu, i to u Hali Sportova. U tri dana veliki broj igrača prodefilovao je velikom novobeogradskom halom, ali je nešto lošija promocija doprinela tome da broj posetilaca ipak ne bude onoliki koliko je mogao da bude.

Gaming Festival je zamišljen kao mesto na kojem će se okupiti gejmeri i

svi oni koji vole video igre, a koji u sebi poseduje veliki broj zanimljivih sadržaja. Tako su svi ljubitelji Pro Evolution Soccer mogli da se zabave na KGB štandu gde je bio održan Pro Evolution Soccer turnir.

Odmah do KGB štanda našao se štand online gaming community-ja KlanRUR (www.klanrur.rs), koji je za one koji su se prijavili putem foruma organizovao veliki DOTA turnir. Na turniru se pojavilo preko 60

aktivnih igrača i ovo je, na svojevrstan način, bio nastavak tradicije započet još pre 6 godina, da se na svakom World Cyber Gamesu u organizaciji KlanRUR-a pojavi DOTA turnir. Kada kažemo World Cyber Gamesu, nismo to rekli slučajno, jer je jedan od centralnih događaja ovogodišnjeg Gaming Festivala bio upravo World Cyber Games, odnosno domaće kvalifikacije za put u Kinu. Ovoga puta, oficijelne igre bile su Counter Strike, Warcraft 3 i FIFA. Pobednici u »



Gaming Festival je zamišljen
kao mesto na kojem će se okupiti
gejmeri i svi oni koji vole video igre

svakoj od kategorija dobili su priliku da otputuju u Kinu, gde će na jesen pokušati da što bolje odbrane boje naše zemlje.

Pored pomenutih sadržaja Gaming festival je ponudio i spectators arenu odnosno mestu gde su posetioци mogli da posmatraju mečeve kao i kafić, mini promocije i prezentacije. Tu se našla i velika bina na kojoj se svirao Guitar Hero, što je, slobodno možemo reći, bio najposećeniji

segment čitavog Gaming festivala. I stari i mladi smenjivali su se za gitarom, basom, bubnjem ili mikrofonom na bini, gde su svi želeli da pokažu ono najbolje što umeju u pomenutim video igrama.

Gaming Festival, iako sa svojim propustima, pokazao je da igračka scena u Srbiji postoji, pa se stoga nadamo da će već naredni hepening odnosno Gaming Festival 2010 biti još veći, posećeniji i sa više sadržaja.



PSP EKSKLUZIVNE

SONY-JEVA DŽEPNA KONZOLA U OKTOBRU DOBIJA SVOJU NOVU REVIZIJU U VIDU PSP GO-A. NAKON DOSTA VREMENA ZAPOSTAVLJANJA PSP-A I "NESTAŠICE" STVARNO KVALITETNIH NASLOVA BUDU NOST OVOG SISTEMA NAPOKON PO INJE DA IZGLEDA POVOLJNIJE. EVO I NEKIH NAJINTERESANTNIJIH EKSKLUZIVNIH IGARA KOJE SE POJAVITI DO KRAJA OVE GODINE ZA PSP.





METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER

Jedno od većih iznaneđenja ovogodišnjeg E3 sajma, potpuno novi Metal Gear Solid nastavak za PSP. Za razliku od multiplatformskog MGS: Rising-a, na MGS: Peace Walkeru će raditi legendarni autor Solid serijala Hideo Kojima lično. O izvođenju i priči se gotovo ništa ne zna, a ono što je poznato je da će ovaj nastavak biti hronološki smješten između događaja iz MGS3/ MGS:Portable Ops i prvog Metal Gear-a. Pojavljivanje više Snakeova u traileru sugerije na neku vrstu

kooperativnog moda ili kloniranje, ali kao što je i uvek slučaj sa Kojima Productions-om, sve detalje saznati ćemo tek kada se igra pojavi.

Platforma:

PSP

Razvojni tim:

Kojima Productions

Internet adresa:

www.konami.jp/kojima_pro/e3_2009

Izlazi:

2009-2010

GRAN TURISMO

[PORTABLE]

Gran Turismo naslov za PSP je najavljen i pre početka prodaje prve serije PSP-a davne 2004. godine. Od tada pa sve do ovogodišnjeg E3-a sve što smo imali bilo je par promotivnih sličica. Kazunori Yamauchi i Polyphony Digital su rešili da posao privedu kraju tako da će se GT za PSP napokon pojaviti u oktobru tekuće godine i to tačno na dan početka prodaje novog PSP-a Go. Džepni Gran Turismo će imati

preko 800 automobila, 35 različitih staza i to sve u punih 60 frejmova u igri ne većoj od 1GB, čista magija.

Platforma:

PSP

Razvojni tim:

Polyphony Digital

Internet adresa:

www.gran-turismo.com

Izlazi:

Oktobar 2009





MOTORSTORM: ARCTIC EDGE

Specijalna verzija na PlayStation-u 3 proslavljenog Motorstorm-a, sprema se za PSP. Razvojni tim obećava izvođenje sličano onome iz MotorStorm: Pacific Rift-a, stim što će tropsko ostrvo ovoga puta biti zamenjeno snežnim planinama. Za suludu off-road vožnju na raspolaganju biće deset različitih klasa vozila od motora do monster truck-ova, koji će se moći vizuelno doterivati. Interesantno je i to da će

se u 2009. godini osim za PSP ovaj naslov pojaviti paralelno i za PS2. E tako se održava sistem u životu.

Platforma:

PSP

Razvojni tim:

BigBig Studios

Internet adresa:

www.motorstorm.com

Izlazi:

Krajem 2009.

FINAL FANTASY AGITO XIII

Agito će biti deo Fabula Nova Crystallis sage i najverovatnije prequel Final Fantasy-u XIII. Masivna priča odvijace se oko škole magije pod imenom Akademeia da bi se kasnije proširila i na ostatak sveta izvan škole. Ovaj akcioni RPG imaće izvođenje slično onome iz Crisis Core: Final Fantasy VII, PSP ekskluzivnom hitu iz 2008., a najavljen je i kooperativni online mod što i nije neko iznaneđenje s obzirom da

je ovaj naslov originalno planiran za japanske mobilne telefone.

Platforma:

PSP

Razvojni tim:

Square Enix

Internet adresa:

www.square-enix.com

Izlazi:

2009-2010





SOULCALIBUR: BROKEN DESTINY

Nakon već najavljenog Tekken 6 portu za PSP, koji inače izgleda odlično, iz NAMCO-a stiže još jedno iznaneđenje za PSP - kompletno novi Soul Calibur specijalno napravljen za taj sistem. Osim poznatih boraca iz prethodna četiri dela ovog veoma popularnog borilačkog serijala, u ovu verziju, kao bonus, biće dodat Kratos iz God of War franšize. Već u prvim trailerima vidi se veoma stabilan frame rate, izvođenje identično onome sa velikih konzola i za

PSP odlična grafika. Ono što je jedino čudno je odluka developera da u ovaj naslov ne dodaju online mod.

Platforma:

PSP

Razvojni tim:

Project Soul/NAMCO

Internet adresa:

www.soulcalibur.com

Izlazi:

Jesen 2009.





REVIEWS

Platforma na kojoj smo testirali

Ocena

Skala

85



79



50



SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz "quick facts" polja, pa se tako deli na tri sfere:

OD 100 DO 80

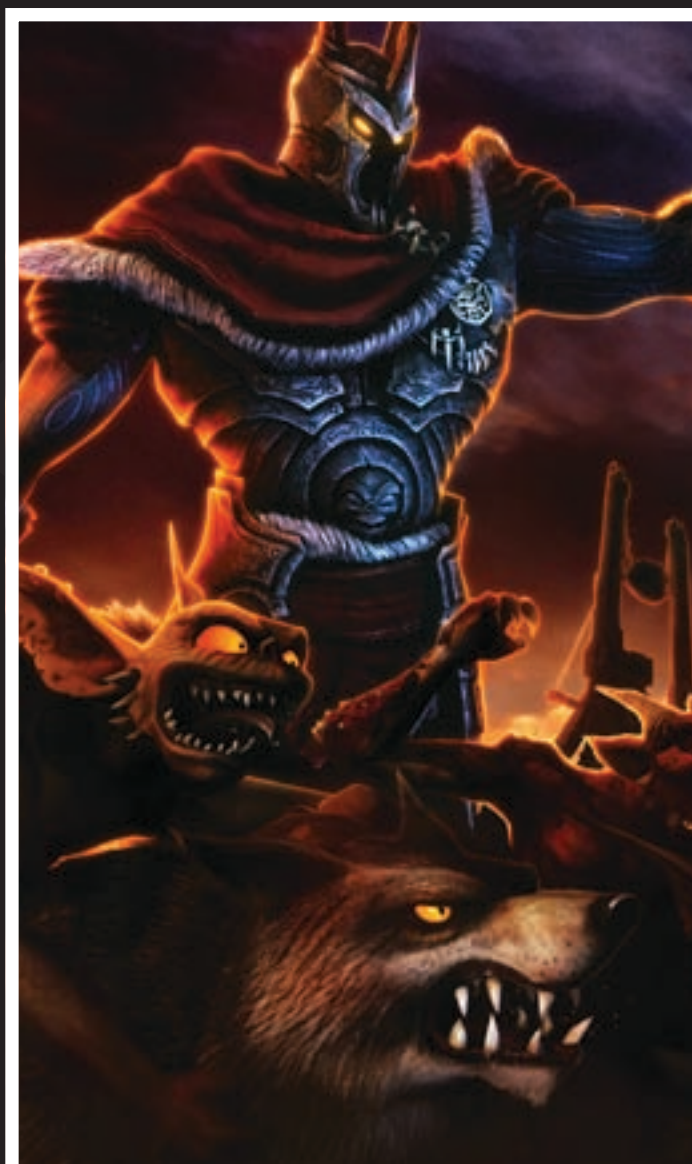
"Orange zona" - U pitanju su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

OD 80 DO 60

"Yellow zona" - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde", i koje zaista predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali "ono nešto", što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.

ISPOD 60

"Gray zona" - Ovo u igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.



IGRA MESECA: OVERLORD II

VIRTUA TENNIS 2009

Novi sistem + nove kontrole + novi razvojni tim = nova igra?

Platforma:
Wii

Razvojni tim:
Sumo Digital

Izdavač:
Sega

Internet adresa:
www.sega.com/virtuatennis2009

Maloprodajna cena:
40 evra

Podržava:
Wii MotionPlus

55



- ✓ Svi udarci se izvode bez pomoći tastera
- ✓ Sadržinski identična verzijama za ostale konzole
- ✗ Prepoznavanje udaraca ne radi kako treba
- ✗ Online je užasno loše optimizovan
- ✗ Napredovanje u karijeri je neverovatno sporo

Po mnogo čemu, Virtua Tennis 2009 je vrlo interesantno ostvarenje – ne samo što je u pitanju prvi nastavak rađen (i) za Wii, već je reč i o jednoj od prvih igara sa podrškom za dugo očekivani Wii MotionPlus. Takođe, ovo je i prvi naslov u serijalu na kome potpuno samostalno radi Sumo Digital. Izazov koji je predstavljen pred ovaj britanski razvojni tim je bio zaista veliki, najviše zbog toga što im je Sega uvalila vruć krompir, jer su prethodna dva

nastavka donela isuviše malo unapređenja u odnosu na sjajan original, koji se pojavio još pre 10 godina.

Naravno, specifičan kontrolni sistem je ono što Wii verziju čini daleko zanimljivijom od ostalih varijanti. Ipak,

Virtua Tennis 2009 je prvi nastavak koji nije port sa automata, mada je arkadni mod zadržan

ukoliko nemate MotionPlus, nećete biti naročito zadovoljni. U tom slučaju, pred svaki udarac na ekranu će se pojaviti skala kojom se određuje putanja loptice, što je sistem na koji je dosta teško navići se, jer odudara od svake logike koju smo do sada viđali u drugim simulacijama tenisa. Precizno slanje udaraca je vrlo teško, pa su greške praktično neizbežne, na stranu što ste konstantno primorani da gledate u skalu, neobraćajući pažnju na bilo šta drugo. Ovo po-



staje posebno vidljiv hendikep kada pređete na MotionPlus kontrole, jer tada lopticu usmeravate pokretima ruke, i niste opterećeni bilo čim drugim. Teoretski, sistem koji koristi Virtua Tennis 2009 je napredniji od onog viđenog u Grand Slam Tennis-u, iz prostog razloga što se apsolutno svi udarci izvode bez bilo kakve pomoći tastera, uključujući tu i servis. Ipak, praksa pokazuje da je ovo bio preambiciozan plan - prepoznavanje slajseva, skraćenih lopti pa i lobova je prilično loše, a ni prolazak kroz očajan tutorial sigurno neće popraviti situaciju. Zbog toga, bićete prinuđeni da se oslonite na standardne top spin i ravne udarce

(koji su i ovako daleko najbitniji), što predstavlja vrlo ozbiljan nedostatak. Takođe, dok prilazite loptici, teniseri automatski prave zamah, oduzimajući vam tako još jedan kontrole.

Izvođenje je kao i uvek veoma brzo, ali je u odnosu na Virtua Tennis 3 ostalo praktično nepromenjeno, osim što se igrači više uopšte ne bacaju za lopticom, čak i kada za to postoji realna potreba! To nažalost podrazumeva da su razmene udarača užasno dugačke (jer igrači i dalje mogu da stignu „nemoguće“ lopte), a i vrlo retki a as udarci protiv kompjutera praktično misaona imenica.

Izbor tenisera je takođe vrlo sličan kao u prethodniku, a nama je sigurno najinteresantnije što su među njima Ana Ivanović i Novak Đoković, koji su razliku od Grand Slam Tennis-a, ovde makar predstavljeni srpskom zastavom. Kao i već nekoliko puta pominjana igra EA Sports-a, i Virtua Tennis po prvi put uključuje i nekolicinu legendarnih igrača, kakav je Tim Henman, koji ima ulogu vašeg mentora.

Ono što nas je posebno zanimalo jeste izgled karijere, koja je oduvek bila vrlo slaba tačka igre, ali i pored toga praktično nije menjana od originala. I ovoga puta, njen osnovni





**Tommy Haas i Tim
Henman su apsolutne
legende serijala - obojica
su se pojavila u sve
4 igre do sada**

oblik je zadržan, ali nije da se ne primjećuju određena poboljšanja. Prvo, sada startujete iz amaterske konkurencije, naravno nakon kreiranja svog tenisera/teniserke, iz prilično limitiranog editora. Ono što je veliki plus jeste što više niste konstantno primorani da igrate protiv licenciranih profesiojnala koji samo menjaju nivo svoju vještinu u zavisnosti od veličine turnira, već ćete se sa njima susretati samo na velikim takmiče-

njima, dok ostatak roстера formiraju izmišljeni igrači. Logika koja se koristi za njihovo kreiranje je pomalo čudna, tako da nije retkost da se sastanete sa teniserkom koja je građena kao dizač tegova (160 visina, 75 kg težine). Nažalost, ceo koncept ima i jedan mnogo ozbiljniji problem – napredovanje je užasno sporo. Zvuči smešno, ali svaki osvojeni turnir će vas pomeriti tek za jedno ili dva mesta unapred, tako da praktično

treba da dobijete nekoliko desetina turnira kako biste uopšte dogurali do prvog mesta i šanse da pređete u profesionalce! Pritom, protivnici su totalno bezazleni, tako da su šanse da izgubite bilo koji od mečeva izuzetno male. To ovaj mod čini ekstremno dosadnim, pa verujemo da ćete i sami zaključiti da on predstavlja gubljenje vremena. S obzirom da ovoga puta počinjete kao potpuno formiran teniser, mini igre nemaju više ni približno tako bitnu ulogu, jer vam samo omogućavaju da savladate različite stilove, što i nije neophodno.

Online opcija bi trebalo da bude bolja nego u Grand Slam Tennisu jer osim pojedinačnih mečeva, možete igrati i turnire. Nažalost, bez obzira na kvalitet konekcije koju imate, nećete moći da zaobiđete užasan lag

– naša iskustva, ali i reakcije igrača iz celog sveta su identične po tom pitanju.

U grafičkom pogledu, igra je solidna, ali tek minorno bolja u odnosu na recimo Virtua Tennis na Dreamcast-u! Optimizacija je dobra, ali samo u singlu, koji (uglavnom) radi u 60 fps. Međutim, u dubl mečevima usporenja su itekako vidljiva. I pored sve kuknjave na zvuk, opet ništa nije

urađeno da se on poboljša – muzička podloga je očajna (na svu sreću, može da se isključi) a sudije još uvek zvuče kao roboti.

Zbog svega rečenog, ne vidimo kome je VT 2009 namenjen. MotionPlus implementacija je loša, online je neupotrebljiv, a karijera potpuno upropaštena. Ako vam je do belog sporta na Wii-ju, Grand Slam Tennis je jedini logičan izbor.





GRAND SLAM TENNIS

Platforma:
Wii

Razvojni tim:
EA Sports

Izdavač:
Electronic Arts

Internet adresa:
<http://tennis.easports.com/>

Maloprodajna cena:
4999 dinara

Najbolji i najzabavniji virtuelni reket do sada.

Jedna od stvari koje su pomalo mučile mnoge vlasnike Wii konzole je nedovoljna iskorištenost potencijala Wii Remote kontrolera. Mnoge igre koje su portovane sa drugih sistema su samo prilagođene mrđanju Remotea, bez ikakve inovativnosti. Takođe, mnoge igre su bile osetno neprecizne i gubile su na krajnjoj oceni zbog toga što su sitnim greškama u prepoznavanju komandi frustrirale igrače. Na kraju krajeva, ako su kuglanje i tenis iz osnovnog Wii Sports pa-

keta i dalje najbolji primeri za dobro funkcionisanje kontrolera, jasno je da tu nešto nije u redu. Još jedna od stvari koje su mučile vlasnike Wii konzole, koji su pritom fanovi tenisa, jeste što je Wii Sports Tennis bio nedostižan. Ovo je mesec u kom bi te dve stvari mogle da budu rešene pošto su u isto vreme izašli dodatak Wii Motion Plus, koji bi trebalo da donese mnogo precizniju detekciju pokreta Wii Remotea za vreme igre, i EA Sportsov Grand Slam Tennis.

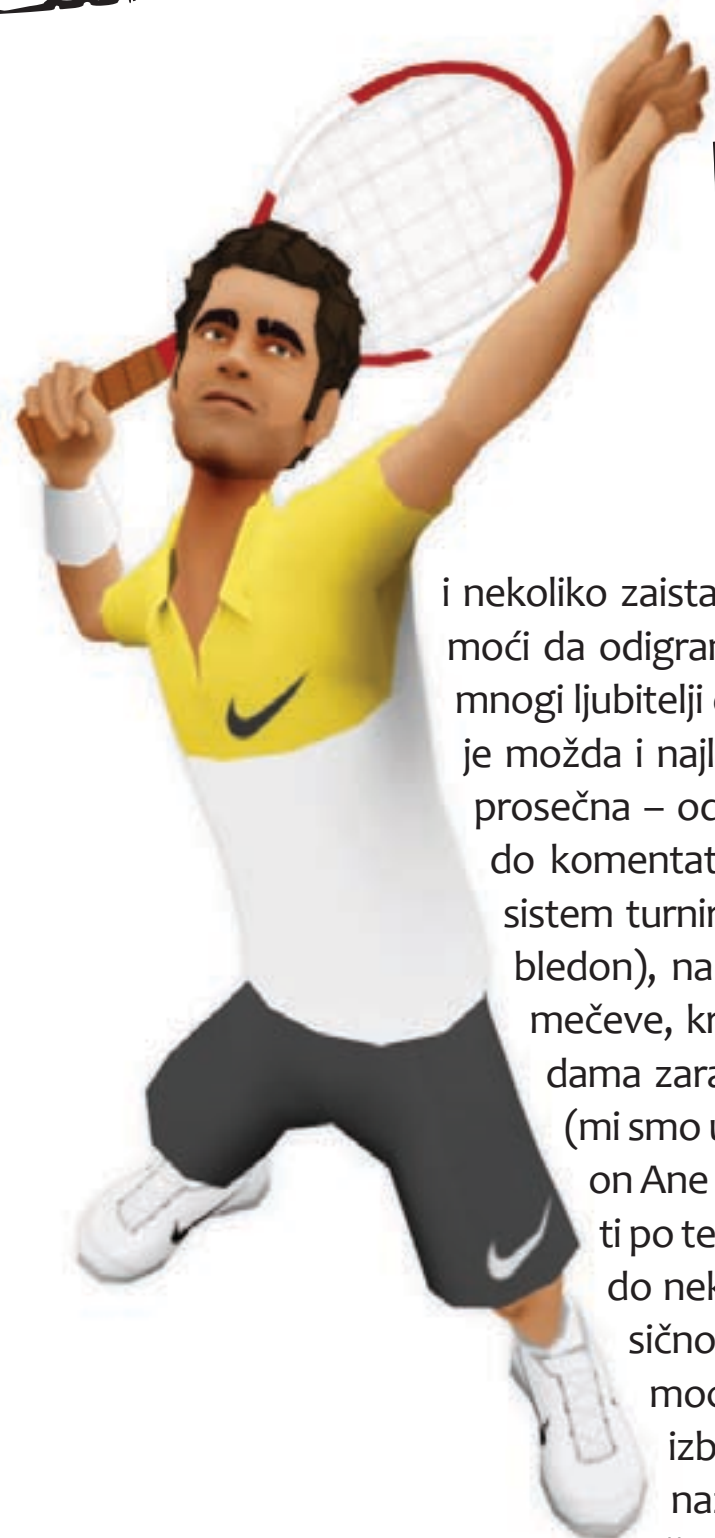
Prvi pogled na igru nam govori mnogo toga o pravcu u kom su u EA Sportsu razmišljali. Likovi teniseri su urađeni u stilu crtanog filma, izgledaju vrlo simpatično, a pritom su i odlično animirani. Doduše, ne liče baš svi teniseri na sebe, ali razlike nisu strašne. Odličan je i izbor igrača, i to ne samo zbog toga što možete igrati kao Nole ili Ana, nego i zato što pored nekoliko najpopularnijih teniseri današnjice, igra nudi

77



- ✓ Sjajna zabava.
- ✓ Simpatična grafika.
- ✓ Nole i Ana
- ✗ Slabašna karijera.
- ✗ Nedostatak pravog treninga.

Grand Slam Tennis je, sigurni smo, početak još jednog vrlo uspešnog EA Sportsovog serijala i najzabavniji tenis koji smo igrali ove godine



i nekoliko zaista legendarnih igrača tenisa, pa ćemo moći da odigramo i meč Sampras – Federer o kom mnogi ljubitelji ovog sporta sanjaju. Zvučna podloga je možda i najlošija strana igre, pošto je apsolutno prosečna – od muzike, preko ponašanja poublike, do komentatora. Opuštena nota se prenosi i na sistem turnira (konačno imamo i licenciran Wimbledon), na kojima ćete moći da igrate trening mečeve, kroz susrete sa velikim teniskim zvezdama zaradite nove veštine za vašeg tenisera (mi smo u prvom meču tog tipa imali priliku da on Ane Ivanović naučimo kako se brzo kretati po terenu), a zatim i da probate da dodete do neke od Grand Slam titula. Umesto klasičnog treninga, u svakom trenutku ćete moći da odete na teren sa mašinom za izbacivanje loptica i uvežbavate udarce, nažalost bez nekih objašnjenja gde grešite. Ono što mnogi fanovi tenisa/sportskih igara zameraju simulacijama ovog sporta



jeste nedostatak prave karijere, a ta zamerka je nešto što se može pripisati i ovom ostvarenju. Pored igre protiv AI protivnika, moguće je igrati i singlove i dublove na jednom Wii-u, a preko interneta je moguće uživati u čarima igre protiv igrača širom sveta, uz pristojan frejmrejt i bez mnogo laga. Kako bi igra preko neta bila zanimljivija postoji prilično kvalitetan i robustan sistem rangiranja igrača, pa će svaki meč koji odigrate biti prilično bitan, ukoliko vam je uopšte bitno da se u internet zajednici zna koliko ste dobar virtuelni teniser.

Ono što nam je ipak najzanimljivije u ovoj igri su kontrole, a tenis možemo igrati na čak četiri načina, u zavisnosti od toga da li koristimo klot Wii Remote ili sa njim kombinujemo Motion Plus i Nunchuk. Ukoliko igramo samo Remoteom, igra užasno mnogo podseća na Wii Sports Tennis uz par razlika vezanih za kretanje igrača (i dalje se kreću sami od sebe, ali sada nešto brže i pametnije) i loptice (nešto realnije odskače i ne po-



stiže sulude brzine koje su bile svojstvene prvom tenisu za Wii). Još jedna razlika je što ovoga puta nije baš sve u tajmingu (mada jeste 90% svakog udarca), nego ćete lob i drop shot postići pritiskom na A ili B dugme prilikom udarca. Ovakav način igre je dovoljno dobar i zabavan da preporučimo Grand Slam Tennis i ako vas Wii Motion Plus ne zanima (Igru je, uzgred, moguće kupiti i samu i u paketu sa jed-



nim Motion Plusom. Ukoliko želite da igrate dublove na jednom Wii-u, jasno je da će i ostali igrači morati da imaju svoj dodatak za kontroler).

Kada ukačimo Motion Plus sve se menja iz korena. Iako procena pravog trenutka i dalje apsolutno utiče na pravac, a brzina pokreta na snagu kretanja loptice, sada i ostali detalji prilikom zamaha imaju smisla. Vrlo je lako (ali i vremenski zahtevno) uvežbati kada udarate spin, kada slajs, a kada lopticu šaljete bez ikakve rotacije. Iako ovakav način igre nije 100% emuliranje udarca reketom, kada se priviknete na ono što su u EA Sports-



u zamislili, bićete jako zadovoljni krajnjim rezultatom. Nažalost, pošto je ovo jedna od prvih igara koja koristi Wii Motion Plus, jasno je da ne funkcionise sve savršeno. Pošto, kao što smo već rekli, ne postoji klasičan trening mod koji bi vam objasnio gde grešite i unapredio držanje "reketa" sigurno ćete izgubiti više vremena nego što treba na uvežbavanje nekih pokreta. I pored svog truda verovatno će vam se dešavati da iako ste ubeđeni da držite reket namešten na forhend, igrač na ekranu juri da udari neki nedostižan bekend i obratno. Takođe, u početku se može desiti da se suviše pomeri-

te u odnosu na senzor i da Motion Plus pobrljavi, pa ćete morati da se vratite na odgovarajuće mesto i sačekate par sekundi da se automatski rekalibriše, što obično dovodi do

gubitka bar jednog poena. Kada se jednom naviknete na par tih mušičavosti i prevaziđete ih, sve će ići kao po loju, ali stoji da mesta za poboljšanje ima.

Na kraju, moguće je koristiti i Nunchuk, kada će konačno i kontrola nad kretanjem igrača po terenu biti u vašim rukama. Ovo je definitivno najteži način igre, ali i najbolji kada se jednom uvežbate. Najveća mana je, u svakom slučaju, potreba da Nunchuk i Remote (sa ili bez Motion Plusa) budu povezani kablom, što će vam možda malo i smetati prilikom udarca. No i na to je moguće navići se (ili nabaviti bežični Nunchuk).

Sve u svemu, Grand Slam Tennis je, sigurni smo, početak još jednog vrlo uspešnog EA Sportsovog serijala i najzabavniji tenis koji smo igrali ove godine (pa i šire). Nije ni blizu savršene igre i mesta za poboljšanja ima mnogo, ali i pored toga zaslužuje sve preporuke.



EA SPORTS ACTIVE

Ko kaže da Wii ne može da bude zdrav?

Prošle godine, otprilike u ovo vreme, pravi hit bio je Wii Fit. Do tada neviđena kombinacija igre i programa za vežbanje. Popularnosti Wii Fita doprinelo je to što su igrači u isto vreme mogli i da se fino poigraju i da budu fizički aktivni. Ipak, posle nekog vremena interesovanje bi splasnulo i Balance Board bi ostajao da stoji skriven u uglu. Pojavilo se nekoliko pokušaja da se Wii Fit skine sa trona fitness igara, ali prvi pravi konkurent je tek naslov koji nam dolazi iz Electronic Arts-a - EA SPORTS Active.

Ekipa iz EA SPORTS-a se mnogo manje okrenula zabavi, a mnogo više



vežbama i rezultati nisu izostali. Joga i zabavne igre su potpuno izbačene, a fokus je na vežbama koje će vam doneti snagu, vratiti kondiciju i sagoreti višak kalorija. Naravno, ne možemo reći da je Active bolji nego odlazak u teretanu ili vežbaonicu, ali ukoliko nemate dovoljno vremena u toku dana, 20ak minuta uz Wii kod kuće će doneti sjajne rezultate. Program je sastavljen od prilično širokog izbora vežbi podeljenih u one koje će vam ojačati noge, grudi, ruke i rameni pojas, vratiti vam kondiciju i učiniti vas veštijim u nekim fizički zahtevnim operacijama. Na primer, tu su vežbe bazirane na boksu i tenisu, stepping, trčanje u mestu, klasične vežbe

snage i još mnogo toga. Iako je izbor vežbi u toku dana moguće svojeručno odrediti, mnogo bolja i jednostavnija opcija je 30 Day Challenge. Tokom mesec dana ćete u jednom normalnom ritmu,



Platforma:
Wii

Razvojni tim:
EA Sports

Izdavač:
Electronic Arts

Internet adresa:
www.easportsactive.com

Maloprodajna cena:
4999 dinara

82



- ✓ Odlične vežbe.
- ✓ Zaista ćete se oznojiti.
- ✗ Elastična traka nije savršena.



prilagođenom na tri nivoa težine doći do prilično dobrog nivoa fizičke spremе.

Sve ovo prikazano je prilično simpatičnom, ali značajno realnijom grafikom nego što smo od Wii igara navikli, uz prijatne komentare i dobar izbor muzike. Tu su i razna podpitivanja i ankete koje možete popunjivati, a tiču se vašeg stila života, ak-

tivnosti i ishrane. Iako nećete dobiti naročito stručne komentare ili predloge za novu dijetu, prilično lako se može zaključiti šta u svojim životnim navikama treba da učinite kako biste pomogli Activeu da od vas napravi atletu. Za razliku od Wii Fita, ova igra ne zahteva Balance Board, ali ume da ga iskoristi, te sada vlasnici oba programa mogu zaista da se "razvalе" od vežbanja. Ipak, i Active ima



Ekipa iz EA SPORTS-a se mnogo manje okrenula zabavi, a mnogo više vežbama i rezultati nisu izostali



dva "hardverska" dodatka. Jedan od njih je džep koji se vezuje oko butine i u koji se stavlja Nunchuk koji pomaže pri nekim vežbama, a drugi dodatak je elastična traka koja služi da doda teret na vežbe i funkcionira kao teg. Koliko god da je džep u isto vreme i jednostavan i genijalan dodatak, toliko je elastična traka male ni minus. Ne zato što ne radi ono što treba, već zato što je prilagođena svima i fizički jači igrači neće osetiti dovoljan otpor. No, uvek je moguće

pronaći traku koja pruža jači otpor ili raditi sa lakšim bućicama.

Najbitnije pitanje je, koliko Active zaista deluje. Ukoliko vežbate redovno i po planu, a pritom ste iole generalno fizički aktivni, sasvim je dovoljan za jedno dobro znojenje u toku dana i održavanje pristojnog nivoa kondicije i fizičke spremne. Neće učiniti čuda, ali ako u toku zauzetog dana nemate vremena za drugačije vrste vežbanja, sasvim je dobar izbor.

INFAMOUS

Predstavljamo vam najvećeg pojedinačnog potrošača električne energije!

88



- ✓ Kvalitetna priča, konstantni moralni izbori
- ✓ Izuzetno izvođenje
- ✗ Grafika je mogla biti bolja
- ✗ Ne bi škodilo više različitih protivnika

Za mnoge, struja znači život, ali sumnjamo da je ona toliko potrebna nekome kao Cole McGrath-u. Nakon velike eksplozije koja je iz nepoznatog razloga zadesila Empire City, naš glavni junak neobjašnjivo preživljava i dobija moć emitovanja električne energije ali i druge sposobnosti, recimo da bez ikakvih posledica skače sa ogromnih visina. Situacija u sada izolovanom gradu je potpuno haotična, a na vama je iz-

bor da li ćete svoje nove moći iskoristiti za dobrobit njegovih stanovnika ili sopstvene sebične interese.

Po rečima autora, glavna inspiracija za atmosferu u igri ali i glavnog junaka su bili Batman Begins, kao i strip serijali DMZ, odnosno No Man's Land.

Jedan od najvećih privlačnih faktora inFamousa je upravo mogućnost da odaberete da li ćete biti dobrica ili zloća, što se određuje na osnovu stotina vaših postupaka. Igra pred vas s vremena na vreme postavlja izbor – npr. da li da zalihe hrane zadržite za sebe ili ih ostavite drugim ljudima, a najbolje su kasnije dileme, koji nisu striktno crno-bele. Sve akcije koje preduzimate donose vam iskustvene poene – naravno, ako

Platforma:
PS3i

Razvojni tim:
Sucker Punch Productions

Izdavač:
Sony Computer Entertainment

Internet adresa:
www.infamousgame.com

Maloprodajna cena:
60 evra

Kao i slučaju Fight Night-a 4, svi kupci koji su poručili igru preko online prodavnica kao što su GameCrazy i Best Buy, mogli su da probaju demo dve nedelje pre ostalih korisnika PlayStation Network-a.

Igra je zabeležila dobar start, tako da je već u prvoj nedelji prodaje zabeležen tiraž od 175,000 primeraka.

ubijete ranjenog protivnika umesto da ga samo zarobite, to će vas lagano nagnuti na put negativca. Ipak, bez obzira za koju stranu se odlučite, tok igre neće biti drastično različit. Određeni elementi priče će se promeniti u zavisnosti od izbora kojeg činite, a postoje i dva različita kraja.

inFamous je sandbox ostvarenje u maniru GTA i sličnih naslova, s tim što je ovde fokus u potpunosti na borbi na sopstvenim nogama (uo-stalom, sva prevozna sredstva su zrela za staro gvožđe!). Još jedna sličnost ogleda se u strukturi samog grada, koji je smešten na 3 ostrva,

spojena mostovima. Naravno, njih ćete postepeno otključavati, sa razvojem iznenađujuće kvalitetne priče – ne preterujemo kada kažemo da je ona jedan od glavnih razloga zbog kojih igra bez problema drži pažnju, a njena prezentacija u obliku stripa izgleda mnogo bolje nego što vam to zvuči.

Svojim najvećim delom, inFamous je pucačina iz trećeg lica, s tim što umesto standardnog naoružanja, koristite električnu energiju, koju s vremena na vreme treba dopuniti na nekom od obližnjih izvora (u kraj-njem slučaju, uvek možete iskoristiti akumulator automobila!). Veoma



Da vidimo ko se krije iza te maske!



**Moći koje su vam
na raspolaganju su
stvarno...moćne!**



**Ovo nije ono što
želite da radite ako
hoćete da budete heroj**

bitan element čine i platformske deonice, ali one su sve samo ne frustrirajuće – igra ima dovoljno veliki prag tolerancije da vas „zalepi“ za objekat na koji skaćete, tako da su situacije u kojima promašujete ivicu za milimetar potpuno izbegnute.

Osim glavnih misija koje guraju priču napred, na raspolaganju uvek imate i sekundarne zadatke, kao i mogućnost obračuna sa lokalnim bandama. Sve ovo je bitno upravo zbog mogućnosti da vremenom unapređujete sopstvene sposobnosti, koristeći XP kao monetu. Ne može se reći da nas je igra iznenadila svojim

gameplay-om, ali je pohvalno što joj je isto tako vrlo teško naći neku zaista ozbiljnu manu. Težina je prilično dobro izbalansirana, misije su veoma raznovrsne, a broj ponavljajućih elemenata sveden je na minimum. Među njih definitivno spadaju „obični“ protivnici koji nisu dovoljno raznovrsni. Sa druge strane, neolicina borbi sa boss-ovima je zaista spektakularna.

inFamous izgleda zaista dobro, ako imate u vidu veličinu okruženja, zbog čega je jednostavno neophodno žrtvovati određen broj detalja. U masivnijim bitkama, mogu da

se primete usporenja, ali to zaista predstavlja minornu manu, koja ne utiče negativno na konačan utisak. Zvučna podloga ne pati od nijednog propusta – naprotiv, glasovi glavnih junaka su vrlo uverljivi a muzika potpuno odgovarajuća.

Iako inFamous neće izazvati revoluciju u žanru, interesantna priča, moralne dileme i sposobnosti glavnog junaka kojeg ćete sigurno zavoleti, čine ga jednim od najboljih naslova koji su ekskluziva za PlayStation 3. Po nama, to je dovoljna preporuka za nabavku ali i naš silver award.

PROTOTYPE

Platforma:
PC, X360, PS3

Razvojni tim:
Radical Entertainment

Izdavač:
Activision

Internet adresa:
www.prototypegame.com

Maloprodajna cena:
oko 35 evra

87



- ✓ Zanimljiv lik i pozadinska priča.
- ✓ Gomila raznovrsnih kombo udaraca.
- ✓ Različiti načini za rešavanje misija.
- ✗ Ambijent je ponekad monoton.
- ✗ Kamera u određenim situacijama ne reaguje najbolje

Bliska budućnost u New York-u i ne deluje baš najprivlačnije. New York, tačnije ostrvo Manhattan je središte epidemije mutagenog virusa i stalnih borbi između vojske i novonastalih mutanata. I u ovom slučaju glavni krivac je ekstremno tajna vladina organizacija čiji su eksperimenti krenuli nizbrdo. Posledice su pojave mutanata nadljudske snage koji proždiru ljude i uništavaju sve pred sobom. Naravno to je ono što mi treba da poverujemo da se desilo i da je sve to kao slučajno prouzrokovano.

Naš glavni junak u počinje igru u mrtvačnici kada dva doktora u skafanderima pokušavaju da naprave autopsiju. On nema pojma ni kako je tu dospao a ni šta mu se desilo ali nema ni mnogo vremena za razmišljanje jer stiže specijalni vojni odred sa zadatkom da ga ukloni. Ubrzo postaje svestan svojih moći koje ubrajaju neverovatnu brzinu i snagu, mogućnost da se penje po zgradama, da pretvara svoje ruke u razna oružja za blisku borbu i da po potrebi svoju kožu pretvori u neprobojni

oklop. S obzirom da ne zna odakle mu te moći i koje je zaslužan (kriv) za to, Alex Mercer je besan jer ne želi da bude mutant i jedini cilj koji sebi postavlja je da pronađe krivca bez obzira na metode pa čak i ako to ubraja apsorbovanje svojih protivnika. Ovaj pomalo brutalni koncept ima višestruku primenu jer kao prvo na taj način dolazite do bitnih informacija a kao drugo otvorena vam je mogućnost savršenog "pre-rušavanja" čime možete izbeći većinu borbi. S obzirom na super moći

koje poseduje ovaj anti heroj, sukob u New York-u je dobio i treću zaračenu stranu, Alexa Mercera.

Osobine koje poseduje glavni junak su i ono što čini ovu igru specifičnom. Alex Mercer može da trči mnogo brže od normalnog čoveka i prilikom tog sprinta on bez problema preskače prepreke i penje se uz zgrade. On može da skače prilično visoko i pad sa bilo koje vise jedino oštećuje samo beton na koji doskoči. Svoje ruke pretvara u kandže,



ogromna sečiva i čekiće i svako od ovih oružja ima svoju primenu. Čekići su odlični za uništavanje vozila a sečivo za borbu protiv višestrukih protivnika. Pored normalnih napada svako oružje ima i specijalne napade tako da kada kandže zabijete u zemlju malo dalje od vas iz zemlje izleti gomila oštrih šiljaka. Energiju dopunjavate absorbovanjem biomase ubijenih protivnika. Civile oko vas možete slobodno ubijati, čak je i preporučljivo kada imate malo energije, jer glavni junak nije dobarica već mutant žedan osvete.

Prototype se slobodno može posmatrati kao neka kombinacija

Splinter Cell-a i GTA, jer Alex pored besomučnog ubijanja svega na šta naiđe može većinu problema da rešava i na suptilnije načine. Absorbovanjem biomase svojih protivnika dobijate sva njihova znanja i mogućnost da se pretvorite u njih. Ova opcija vam otvara dosta mogućnosti. Pošto je ostrvo Manhattan središte konstantnih borbi između dve sukobljene strane i grad je podeljen na zone koje drže mutanti ili vojska, igra dobija veliku dozu nelinearnosti. Da li ćete u vojnu bazu da uletite sa svoje dve ruke/sečiva i ubijete gomilu vojnika, skočite na helikopter u letu, absorbujete pilota i zatim helikopterom nastavite da sejete smrt

ili ćete ubiti jednog vojnika u mračnoj ulici, preuzeti njegov izgled, ući u bazu, ubiti komandanta i onda pozvati vazdušni napad na koordinate baze izbor je na vama. Ali tu se priča ne završava jer postoji i treća opcija. Odeti u zonu pod kontrolom mutanata i kada vas oni spaze vi nabacite oklop, počnete da bežite i dotrčite do baze, ubijete jednog vojnika, "prerušite" se u njega i sklonite se sa strane dok se mutanti i vojnici ubijaju među sobom.

Glavna priča od vas zahteva da lagano slažete slagalicu svog pamćenja i otkrijete šta se ustvari krije iza haosa u gradu. Kako lagano otkrivete delo-

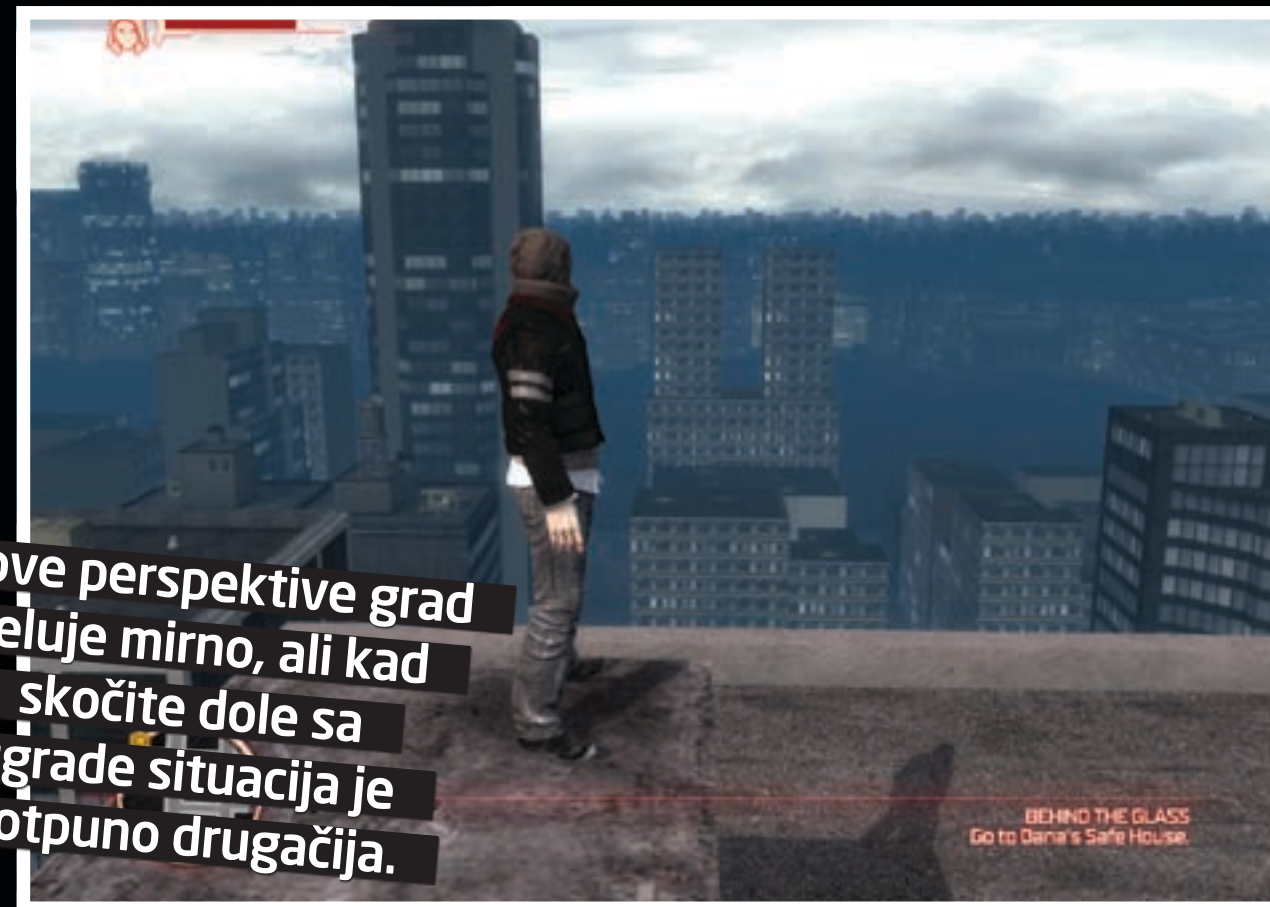


Pored vojnika, česti protivnici će vam biti i drugi mutanti.



"Šta su se svi ovi ljudi razbežali, kao da su videli mutanta?"

MISSION OBJECTIVE
CONTINUE through TIMES SQUARE



Iz ove perspektive grad deluje mirno, ali kad skočite dole sa zgrade situacija je potpuno drugačija.

BEHIND THE GLASS
Go to Dana's Safe House

ve svog pamćenja tako ćete dobijati informacije o novim ključnim osobama čiju memoriju morate absorbovati kako bi napredovali dalje. Ipak i pored toga možete slobodno da se krećete gradom, bilo prurušeni ili sejući smrt po ulicama, izbor je na vama. Pored glavne priče, postoji i gomila sporednih zadataka u kojima testirate neke od svojih sposobnosti.

Na početku ćete se verovatno osećati isuviše moćno ali kako budete napredovali kroz igru tako će i protivnici postajati sve jači. Nemojte to da vas brine jer će se i vaš repertoar napada proširivati tako da ćete otključavati razne nove kombo udarce. Neki od ovih kombo udaraca su jednostavniji dok neki zahtevaju pravu gimnastiku prstima. Zato se i preporučuje upotreba analognog gamepada jer je upravljanje mnogo lakše nego kombinacija tastature i miša.

Grafika u igri je na visokom nivou, pogotovo animacije glavnog junaka. Engine je dobro optimizovan s obzirom da zadržava dobar framerate čak i u situacijama kada se nalazite na ulicama prepunih mutanata i vojske koji međusobno bore i zatečenih civila koji trče naokolo i panično vrište. Zvučni efekti su fantastični i jako dobro upotpunjuju atmosferu pogotovo razgovori vojske preko radija čime stičete utisak da niste vi uvek u centru pažnje nego da se borbe vode i u drugim delovima grada. Ovakvi detalji vam i daju utisak da se radi u sveopštem haosu.

Prototype je za razliku od nekih naslova ispunio sva očekivanja. Igra je prava adrenalinska bomba a brutalne scene samo pojačavaju efekat. U svakom slučaju obavezna lektira za letnji raspust.



BLOOD BOWL[®]

-THE VIDEO GAME-

Blood Bowl je sada video igra!

Blood Bowl, popularna stona igra Games Workshopa od sada i na PC-u i konzolama! Ne samo kombinacija taktičko-strateške i sportske igre, Blood Bowl je pre svega sjajno i nasilno ostvarenje u kom cilj – vođenje svog tima do finala Blood Bowl-a – u potpunosti opravdava sredstvo. Kako biste došli do cilja, morate da sastavite i vodite svoj tim kroz veliki broj šampionata i turnira.

WWW.BLOODBOWL-GAME.COM

FOCUS
HOME INTERACTIVE

**GAMES
WORKSHOP**

**PC
DVD
ROM**

XBOX 360

PS2
PlayStation Portable

NINTENDO DS
NINTENDO DS EST UNE MARQUE DE NINTENDO

**CYANIDE
studio**

© Games Workshop Ltd. All Rights Reserved. Published and distributed by Focus Home Interactive under licence from Cyanide. Games Workshop Limited 2009. Blood Bowl, The Blood Bowl logo, GW, Games Workshop, Warhammer, the Warhammer Device, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, team and team insignia, characters, products, illustrations and images from the Blood Bowl game and the Warhammer world are either ®, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2009., variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

extreme CC

Extreme CC je autorizovani Focus Home Interactive distributer · tel: +381 11 3809-143, 3809-144, 3809-130, 3809-230 · www.extremecc.rs

FUEL

Apokaliptična vizija trkačke igre koja može mnogo, a radi malo.

Iako Codemasters već dosta godina ne važi za jednog od najboljih izdavača igara, njihove trkačke igre su uvek dobro prihvaćene i od strane publike, i od strane kritike (Colin McRae, ToCA, GRID). Iako igrači pre svega žele da vide novu Formula 1 igru (mada ona izlazi u vreme kada je F1 kao sport na prilično klimavim nogama) ili DiRT 2, što će se uskoro i desiti, trenutno su koncentrisani na FUEL. Ova igra je prilično interesantan izlet sa dva stanovišta. Prvo, priča koja prati igru, i određuje svet u kom se ona odvija,

kaže da u alternativnoj stvarnosti efekti globalnog zagrevanja dovode do katastrofalnih promena klime, a fosilna goriva su na izmaku i postaju preskupa (zlobnici bi se zapitali šta je tu alternativno). Grupica ljubitelja ekstremne vožnje dolazi na "genijalnu" ideju da se kroz seriju trka modifikovanim vozilima (koja troše poslednje kapi goriva), izbore za počast da u svoje ruke preuzmu isto to gorivo. Drugo, igra bi trebalo da bude smeštena u ogroman otvoreni svet (ogroman jeste, i FUEL je upisan u Ginisovu knjigu rekorda kao najve-

Platforma:
PC, X360, PS3

Razvojni tim:
Asobo Studio

Izdavač:
Codemasters

Internet adresa:
www.fuel-game.com

Maloprodajna cena:
3499 dinara

66



- ✓ Mnogo raznolikih trka.
- ✓ Odlična grafika.
- ✗ Premalo stvari, a preveliki prostor.
- ✗ AI definitivno vara.



ća igra za konzole) i da funkcioniše slično Test Drive Unlimited-u, ili Burnout Paradise-u.

Možda ste primetili da je uvodni pasus blago nedorečen, ali to ćemo srediti na kraju teksta. Prvo što upada u oči kod FUEL-a je potpuno nov, i prilično robusta, grafički engine koji je od nule urađen od strane Asobo razvojnog tima. Veliki deo Amerike (sa sve čuvenim lokacijama kakve su Grand Canyon ili Yellowstone park) je rekreiran kombinovanjem satelitskih snimaka, ručno crtanih de-

talja, kao i pomoću proceduralnog generisanja. Da bi sve to funkcionisalo kako treba, i izgledalo realnije, tim se potrudio i oko ciklusa dana i noći, kao i oko vremenskih efekata (pre svega nepogoda). Tako će vam se desiti da tokom lagane vožnje ka suncu koje zalazi uletite u divlju pešчанu oluju, ali i da ubrzo zatim posle lagane kišice vidite kako se iza oblaka promalaju prve zvezde. Naravno, igra ne samo što izgleda realnije, već se tako i ponaša, pa će se vozila drugačije kretati po drugačijim podlogama, pod drugačijim uslovima.

Kada se na to dodaju prilično dobri zvučni efekti, jasno je da FUEL-u sa tehničke strane nema mnogo šta da se prigovori.

Međutim, čim se sedne za volan, postaju očigledni neki problemi koji su jednostavno morali biti izbegnuti. Kako bi se privukla što šira publika, FUEL je baziran na seriji kampova koji nose određen broj trka. Pobjede na tim trkama otvaraju sledeće kampove i nove trke. Prilično logičan izbor, kažete. Da, ali problem je u tome što je posle čitave priče o otvo-



renom svetu, igru moguće preći bez imalo istraživanja, samo koristeći sistem menija da se biraju nove i nove trke. I možda bi bilo stvar izbora, da li ćete se kretati kroz menije, ili istraživati, da je sav taj otvoreni svet iole privlačan. Ovako, ako se odlučite za istraživački pristup, nećete nailaziti ni na lepe prizore, ni na zanimljive trke dovoljno često, a jednom kada vidite par spektakularnih lokacija i doživite nekoliko nepogoda, vratite se u menije i zaboraviti koliko je FUEL zaista veliki. Istini za volju, nepogode će vas pratiti i kroz same trke, ali, rekli bismo, previše retko.

Treba reći i da je osećaj prilikom vožnje prilično dobar, mada vozila možda malo previše proklizavaju, ali da same trke kvari jedna druga stvar

– veštačka inteligencija protivnika. Posle par trka primetićete interesantan trend da AI odredi par vozila koja će daleko odmaći, a zatim pri kraju trke usporiti taman toliko da ih iole iskusan vozač pretekne. To je možda zanimljivo prvih par puta, ali na kraju dovodi do toga da igrač nimalo ne rizikuje tokom trke, nego da odveze najsigurnije što može znajući da će mu pobeda biti maltene poklonjena u poslednjim metrima. Naravno, možete i da odlučite da ne morate da pobedite svaku trku, ali će vas igra uveriti u suprotno, pošto drugoplasirani ne dobija baš ništa. Kada igrate FUEL online, sa više živih igrača, onda je situacija mnogo bolja i trke su zanimljivije. Prosto se može reći, da FUEL treba igrati i samo zbog multiplayera, ali za to je

svakako mnogo bolji i raznovrsniji, recimo, Burnout Paradise.

Na kraju možemo da kažemo samo da FUEL pokušava da bude dobar na mnogo načina i u mnogo "disciplina", ali u većini ne uspeva da postigne nivo koji bi zadovoljio igrače. Priča je skoro pa besmislena, ali ajde služi svrsi. Svet je ogroman, ali neiskorišćen. Igra izgleda lepo, vozi se ok, ali je problemi sa AI-em čine neinteresantnom. Jednostavno, i TD: Unlimited sa svojim otvorenim svetom, i Burnout Paradise sa svojom brzinom i interseantnim modovima, i Pure sa svojim off-road trkama, su bolje opcije i svakako ih preporučujemo pre nego FUEL.

OVERLORD II

I dalje je pravo uživanje biti zao!

Platforma:
PC, X360, PS3

Razvojni tim:
Triumph Studios

Izdavač:
Codemasters

Internet adresa:
www.codemasters.com/overlordii

Maloprodajna cena:
3499 dinara

88



- ✓ Sve što je bilo dobro u prvom delu.
- ✓ Mnoga poboljšanja.
- ✗ Udaljeni checkpointi.

Nekada davno, u 14. broju Play!-a, opisali smo igru Overlord (a ako ste to vrhunsko iskustvo preskočili, preporučujemo vam da grešku ispravite), koja nam se odmah dopala. I danas smatramo da je u pitanju bilo jedno od prijatnih iznenađenja tog leta i igra koju mnogi vole, iako ima očigledne mane. Neke od tih mana (nedostatak mini mape,

povremeno očajna kamera) su rešene prošle godine, kada je Overlord prvi put kročio na PS3, a sada ćemo videti šta je od njih rešeno u prvom pravom nastavku ove franšize.

Igra je u osnovi ista kao što je bila. Igrač je u ulozi Overlorda (potoimak Overlorda kog smo upoznali u prvom delu), koji je na zadatku da

osvoji jedan prilično parodičan fantasy svet. Na tom putu će mu pomoći horde veselih gremlinolikih bića – Miniona, koje će ushićeno urlajući dati svoj život za krajnji cilj. Sve to je uvijeno u saajan miks odlične bizarne grafike u stilu crtanog filma i sjajnog zvuka, kao i vrlo duhovitu prateću priču za koju je zadužena ćerka legendarnog Terrya Pratchetta. Ali, srećom, poboljšanja se vide na sva-



kom koraku. Čak i najveći problem današnjih igara – dužina, ovde je uspešno eskiviran, pa ćete imati osećaj da Overlord II traje upravo onoliko koliko treba. Jedina mana koja ima veze sa dužinom je što ćete ponegde naići na velike razdaljine između dva checkpointa na mapi, što može da bude problem ako žurite i treba da prekinete sa igrom.

Overlord II počinje laganim dokazivanjem svoje sklonosti ka zlu, a zatim se kreće uhodanim tempom upoznavanja sa različitim vrstama Miniona, svojim moćima i rešavanju sve težih i težih zadataka. Tempo igre je odlično određen i iskusni Overlordi se neće dosadivati, a početnici će prilično lako naučiti šta i kako treba da rade. U tome pomaže i blago usavršen sistem kontrola, kao i veštačka inteli-





gencija Miniona, koji ovoga puta neće frustrirajuće bezumno srljati u smrt, ili promašivati jedini vidljiv put, nego će se ponašati normalnije. Kada već spominjemo Minione, i ovde imamo iste četiri vrste kao ranije, ali osim što su neznatno pametniji, mali zlotvori su sada sposobni da zajašu razne životinje (vukovi, pauci...) i tako dobiju dodatne moći. Takođe, na par mesta tokom igre, moći ćete da ih maskirate u protivnike i tako iskoristite element iznenađenja u svoju korist.

I sam Overlord je blago ispoliran u odnosu na prethodnika. Kao prvo, nije onoliko smešno animiran. A kao drugo, sada ima mnoge nove moći i sposobnosti. Na primer, zaposedanje jednog Miniona, što mu omogućava da izvidi mesta koja su mu ranije bila nedostupna. Tu su i katalpulti, koji em što dodaju još jedan element u igru, uspevaju i da olakšaju neke njene potencijalno dosadne delove. Naravno, tu su i standardni dodaci u arsenalu oružja i magija koji

čine Overlorda II svežim i moćnijim od njegovog predaka. Kada smo se već dotakli arsenala oružja, treba reći i da je ponovo moguće unapređivati kako svoju opremu, tako i onu koju nose Minioni, na isti način kao u prošloj igri. Dakle, vrlo je bitno sakupljati duše poraženih neprijatelja i trošiti ih na unapređenja.

Jednom, kada pređete kampanju za jednog igrača, možete se naigrati i u multiplayer modovima. Koperativni



Survival je zanimljiva arena u kom vi i vaš saveznik pokušavate da preživite što duže možete. Zabavno, ali na kratke staze. Pillage mod daje svakom Overlordu po jedno ostrvo da kontroliše, a cilj je čuvati svoje zlato, a pljačkati protivničko. Najbolji mod je Dominate, u kom je potrebno zauzeti određeni broj strateških tačaka na mapi. Pravo je umeće braniti svoje tačke, a pritom imati dovoljno snage za napad na protivnička uporišta.

Kao zaključak možemo reći samo da nam se originalni Overlord dopao, a da je nastavak još bolji. Činjenica je da nije u pitanju igra koja će se dopasti svima, ali mislimo da bi svako morao da je proba, a fano-vi prvog dela jednostavno nemaju nijedan jedini razlog da je nemaju u svojoj kolekciji hitova.

TERMINATOR SALVATION

Mislili ste da je nemoguće napraviti kraću igru od Wanted: Weapons of Fate?

43



- ✓ Sitne inovacije u izvođenju
- ✓ Split screen coop se jako retko viđa na PC-ju
- ✓ Dobra optimizacija
- ✗ Slab AI saboraca
- ✗ Neverovatno kratka igra
- ✗ Svega par tipova protivnika
- ✗ Priča
- ✗ Nema online multiplayera

Zasnovan na četvrtom Terminator filmu, Salvation je trebao da nas bolje upozna sa John Connor-om i uopšte postapokaliptičnim svetom budućnosti. Nažalost, taj cilj nije ni približno ispunjen.

Naracija je oduvek predstavljala podjednako važan element Terminator-a koliko i spektakularna akcija, ali je ovde priča gurnuta u potpuno drugi plan. Sva dešavanja su praktično smeštena u okvir jednog dana i prate samoubilačku misiju spašavanja nekolicine ljudi opkoljenih Skynet-ovim jedinicama. Naravno, ideja je bila da se što više pokaže John-ova ljudska strana (koja je po-

malo zapostavljena u filmu), odnosno hrabrost i liderske sposobnosti najvećeg heroja čovečanstva. Nažalost, u tome se baš i nije uspelo, jer radnja nije posebno zanimljiva, kao ni dijalozi likova, kojima su glasove pozajmili glumci iz filma...svi sem Christian-a Bale-a.

Kada je reč o izvođenju, Salvation je ono što se može nazvati tipičnom modernom pucačinom iz trećeg lica, u kojoj se od vas jedino traži da budete vešti na obaraču. Gameplay je (naravno) duboko inspirisan Gears of War-om, što podrazumeva da ste primorani da veliku većinu vremena provodite u zaklonu. Najvažniji razlog za to su neprijatelji, koji su po-

Platforma:
PC, X360, PS3

Razvojni tim:
GRIN

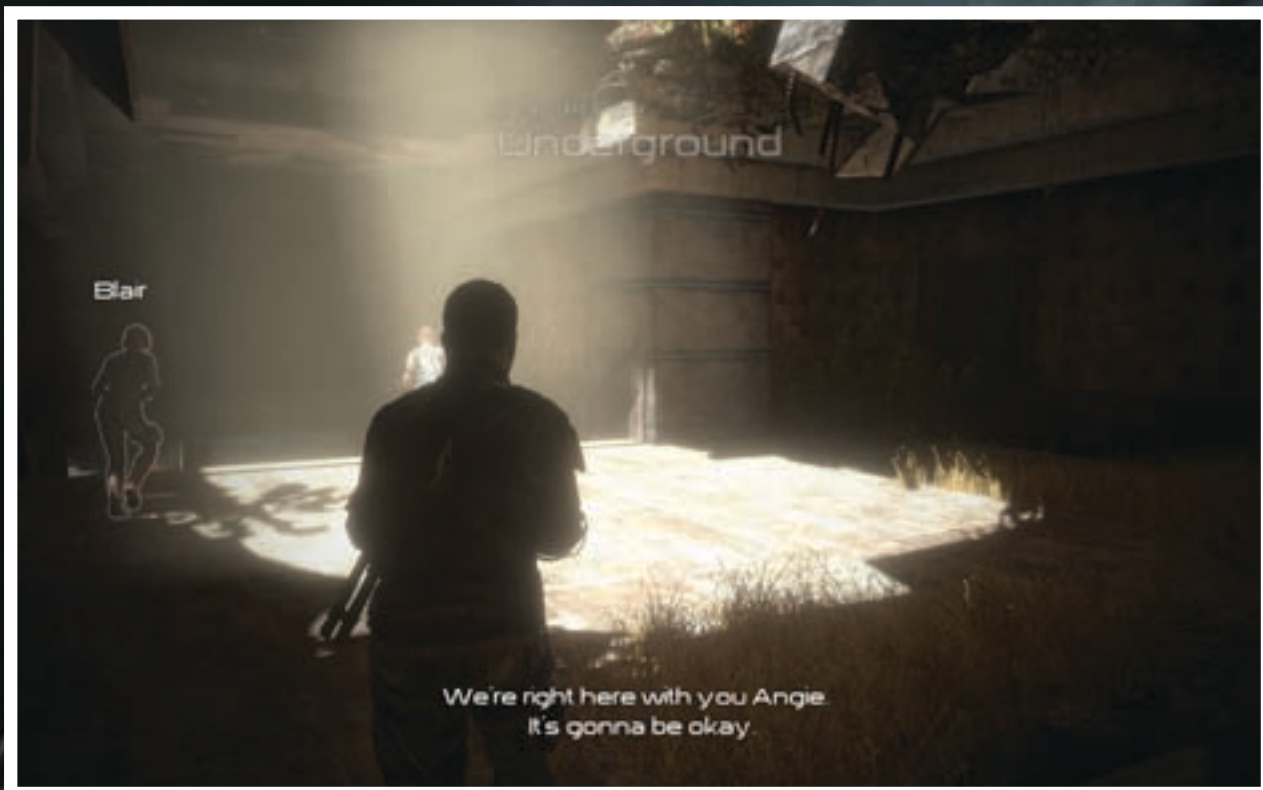
Izdavač:
Evolved Games

Internet adresa:
www.terminatorsalvationthegame.com

Maloprodajna cena:
40 evra (60 za konzole)

Za završetak igre će vam
trebati tek sat vremena
više nego za gledanje
Terminator Salvation
filma, koji traje 115
minuta





Svaka originalna kopija igre za PC dolazila je sa oštećenom instalacijom, tako da su one ubrzo povučene sa tržišta i zamenjene novim. Naravno, verzija koja se preuzima preko Steam servisa nije imala takav problem



pravilu veoma izdržljivi, naročito dva rana modela Terminatora sa kojima ćete se često sretati. Ono što je interesantno jeste da nikada niste sami – uz vas su uvek još najmanje dva borca, što je trebalo da stvori podlogu za ubacivanje taktičkog elementa. Nažalost, to umnogome pada u vodu zbog njihove AI rutine, koja je veoma pasivna. To vas dovodi u gotovo bezizlazne situacije kada mašine svu svoju pažnju usmere na vas, jer ostali članovi ekipe često ne znaju da to iskoriste. U principu, od vas se uvek očekujete da uradite gotovo sav posao. Stvari idu tako daleko da ste vi jedini u stanju da koristite najrazornije naprave poput bazuke! John sa sobom pored par bombi može da nosi najviše dva oružja, od kojih bi po nama jedno uvek trebalo da bude puška, idealna za obračunavanje sa letećim stvorovima ali i svim drugim protivnicima, koji će bez izuzetka pokušavati da vam priđu što bliže. Arsenal je rasut svuda, tako da

nema neke velike potrebe da bude posebno štedljivi. Najveći problem krije se u konstantnom ponavljanju aktivnosti, jer kao što rekosmo, osim razmene vatre, nećete raditi ništa drugo. Povremene on-rail sekvence (kontrolišete samo nišan) nude kakav-takav predah, naročito kada se nađete za upravljačem ogromnog harvestera. Ipak, to nije dovoljno da sakrije činjenicu da ćete se tokom cele misije ganjati sa svega 5-6 tipova protivnika, kao i da su nivoi strogo linearni, do te mere da čak ne postoje ni skrivene prostorije ili bilo šta što bi vas motivisalo da igru pređete još jednom. Za ostvarenje koje se na medium setovanju bez problema može završiti za manje od 4 sata, to predstavlja nesaglediv nedostatak! Pritom, akcija je neverovatno iscepkana – praktično, na svakih par minuta ili čak par desetina sekundi, prekinuće vas vrlo loše kompresovana animacija, nakon koje slede loading ekrani.

Hronični nedostatak vremena verovatno je uslovio potpuni izostanak multiplayer-a, kome je jedina alternativa offline co-op kampanja, prisutna i u verziji za Windows, što nas je prilično iznenadilo. Split screen u ovakvom tipu igre ne zvuči baš sjajno, ali je dobro što opcija postoji.

Ni sa tehničke strane ovaj naslov ne predstavlja ništa vredno pažnje. Ruševine Los Andelesa deluju verodostojno, ali im kao i likovima nedostaje više detalja, pa i kvalitetnije texture. Možda i zbog toga, PC verzija deluje odlično optimizovano, pa će i na prosečnim konfiguracijama raditi jako lepo.

Čak i kada bi imao neverovatan gameplay, fantastičnu priču i božanstvenu grafiku, Salvation bi ove kvalitete potpuno ubio svojom dužinom. Izdvajati novac za ovo ostvarenje predstavlja jednu od najbesmislenijih stvari koje možete da uradite.

Platforma:
PC, X360, PS3

Razvojni tim:
Blue Omega

Izdavač:
Codemasters

Internet adresa:
www.codemasters.com/playdamnation

Maloprodajna cena:
3.499,00 dinara

33



- ✓ **Interesantna steampunk postavka igre**
- ✗ **Zastarela grafika.**
- ✗ **Dosadan gameplay.**
- ✗ **Loša pozadinska priča.**
- ✗ **Užasni zvučni efekti.**
- ✗ **Gomila bagova.**

DAMNATION

Prazna obećanja i promašena tema su samo neke od asocijacija koje se vezuju za igru Damnation

Pred nama je još jedan primer kako ne treba praviti igre. Nakon velike reklamne kampanje o tome kako igrače čeka nova potpuno revolucionarna pucačina sa fantastičnom pozadinskom pričom, rezultat je i više nego razočaravajući. Sama ideja za igru je nastala na osnovu moda za Unreal Tournament. Damnation predstavlja interesantan spoj steampunk okruženja i alternativnog razvoja američkog građanskog rata. Po priči, usred građanskog rata pojavljuje se misteriozni industrijalac koji obe strane u sukobu snabdeva sa moćnom ratnom mašinerijom, spojem parne tehnologije i elektriciteta. Uvođenjem ovih mašina u rat, sukob se drastično produžuje i na kraju obe strane bivaju mak-

simalno oslabljene. Tu na scenu stupa isti misteriozni industrijalac Prescott sa svojom armijom robota i super vojnika i pokorava celu Ameriku. Vi se nalazite u ulozi kapetana Hamilton Rourke-a koji sa grupom odmetnika pokušava da zaustavi Prescott-a. Ovo sve deluje prilično interesantno, ali kada pokrenete igru i odigrate prvih par minuta, sav entuzijazam će se drastično umanjiti.

Glavni adut ove igre je trebala da bude pozadinska postavka i dodavanje tzv. "vertikalne" dimenzije. Damnation je trebao da predstavlja kombinaciju Gears of War i platformskih igara (npr. Tomb Raider). Ipak ono što je na kraju ispalo je igra koja je pokupila najgore od oba i spojila

ih u veliki neuspeh.

Ubijanje protivnika u steampunk verziji 19-tog veka, skakutanje po platformama i veranje po konopcima kao neki Spajdermen sa Divljeg Zapada i nije tako interesantno kao što u opisu deluje. S obzirom da ste deo odmetničke grupe, na zadatke ne idete sami već vodite jednog do dva saborca. Oni i nisu baš toliko korisni jer u većini slučajeva samo slepo jurišaju i naravno poginu pa ih morate oživljavati (kao u Gears of War). Na svu sreću protivnici su još gluplji pa će samo nemo stajati dok ih filujete olovom. Oružje koje nosite je prilično slabo tako da svaki protivnik zahteva da saspete barem pola šaržera u njega. Ovo može predstavljati problem kada upadnete u zasedu



i napadne vas desetak protivnika jer ćete pre ostati bez municije nego što ih pobijete. Vaši saborci će vjerovatno poginuti već na samom početku, a korišćenje zaklona u borbi je maksimalno neefikasno jer će veći deo metaka završiti u zaklonu iza koje se sakrivete. Ipak ne morate da se brinete jer ovakve situacije nisu česte. Tačnije neprijatelji u igri nisu česta pojava pa ćete veći deo nivoa, koji su inače ogromni, provesti trčeći naokolo i tražeći platformu na koju možete da naskočite kako biste nastavili dalje. Stiče se utisak da je razvojni tim maksimalno posvetio pažnju platformskom delu igre i tek na kraju se setio da se radi o pučačima pa su nakaradno ubacili tu i tamo pokoju grupu protivnika. Same akrobacije se lako izvode korišćenjem dva tastera i ponekad deluju veoma atraktivno ali i to vremenom dosadi. Doduše ovo je i jedina

svetla tačka samog upravljanja likom jer su kontrole u igri očajne i često ćete imati problema da uspešno nanišate protivnika pre nego što vas ubije. Monotoniju prelaženja nivoa pomalo razbijaju deonice na kojima vozite neku verziju steampunk motora ali i ti delovi posle određenog vremena postaju zamorni i dosadni.

Pozadinska priča u igri se i ne razvija baš najbolje a animirane sekvence između nivoa nisu bogate informacijama. U principu jedno je sigurno a to je da je Prescott veoma zao čovek i ne preza od ničega u svom pohodu da zavlada svetom.

Grafika koja je takođe dizana u nebesa tokom najave ove igre ne predstavlja ništa posebno, česta su probijanja tekstura a sam ambijent je predstavljen raznim nijansama braon i sive boje. Zvučni efekti su veoma loše odrađeni, pogotovi zvuko-

vi koje proizvodi vaše naouražanje. Iako su polagane velike nade u ovu igru, prvenstveno zbog originalne pozadinske postavke, Damnation predstavlja razočarenje u svakom pogledu. Velika je šteta što su dobre ideje i steampunk okruženje upropašteni lošom izvedbom i dosadnim gameplay-om. Neke ideje kao što je Spiritvision koji vam omogućava da vidite sve protivnike u okolini čak i kroz zidove uopšte nemaju svoju primenu jer je igra više orijentisana na platformske probleme a protivnika ima jako malo. Ponekad se postavlja pitanje da li ljudi iz razvojnih timova zaduženih za kreiranje ovakvih naslova ikada probaju svoje "čedo", jer bi svako normalan shvatio da ovako nešto ne zasluhuje da se pojavi na rafovima u prodavnicama.

Kao zaključak, preporuka svim igračima je da ako nisu baš jako dokoni u širokom luku zaobiđu ovaj naslov.

American Chopper u Steampunk ediciji, model za vas i vaše prijatelje

Još jedna ukradena ideja, Ninja Warriors... kahm Western Warriors u kompjuterskoj igri

STILL LIFE 2

Nastavak odlične detektivske avanture je najzad pred nama.

Za Still Life, koji se pojavio 2005. godine možemo slobodno reći da je jedna od najboljih avantura te godine. Iako zagonetke igre nisu bile na nivou tehničkih aspekata i scenarija (sećate se one apsurdne zagonetke sa pravljjenjem kolača?), intrigantna priča, mračna atmosfera futurističkog Čikaga i Praga iz 20-ih godina prošlog veka u prepletenim pričama porodice MekFirson su uspeli da nadomeste relativnu neoriginalnost i neizazovnost izvođenja. Sada je pred nama Still Life 2, ujedno poslednja igra iz Mikroidsove trilogije (prvi naslov je odlični Post Mortem). Neočekivani cliffhanger, koji je ostavio igra-

če uskraćene za identitet ubice iz prethodne igre će na sreću dobiti svoje razrešenje u Still life-u 2, kroz seriju sećanja glavne junjakinje, Viktorije MekFirson. Kažemo na sreću, jer je francuska izdavačka kuća upravo posle izdavanja Still Life-a zapala u finansijske teškoće, pa je sudbina nastavka dugo bila neizvesna. Prvo pitanje koje se nameće je da li je Still Life 2 dorastao kriterijumima kvaliteta koje je postavio njegov prethodnik pre 4 godine? Nažalost – ne u potpunosti; no, krenimo redom.

Zaplet igre i način izvođenja u velikoj meri podsećaju na prvi deo – ponovo ste u ulozi FBI detektivke Viktorije

je MekFirson, koja se bavi slučajem serijskog ubice (originalno nazvanog east coast killer). Kao i u prethodnom delu, u igri ćete naizmenično voditi dva lika – pored Viktorije, stavljeni ste u ulogu Palome Hernandez, iritantne reporterke koja na početku igre biva kidnapovana od strane dotičnog psihopate. Velika raznolikost gameplay-a je doprinela čestoj promeni tempa, i tu nesporno leži veliki kvalitet igre. Ipak, to će možda zasmetati senzibilitetu avanturista čistunaca – Viktoriju vodite u standardnom point&click maniru, dok je izvođenje u momentima kad kontrolišete novinarku skoro arkadno i često vremenski ograničeno (što je i logično, s obzirom na

Platforma:
PC

Razvojni tim:
GameCo Studios

Izdavač:
Microids

Internet adresa:
www.stilllife-game.com

Maloprodajna cena:
29.99 evra

72



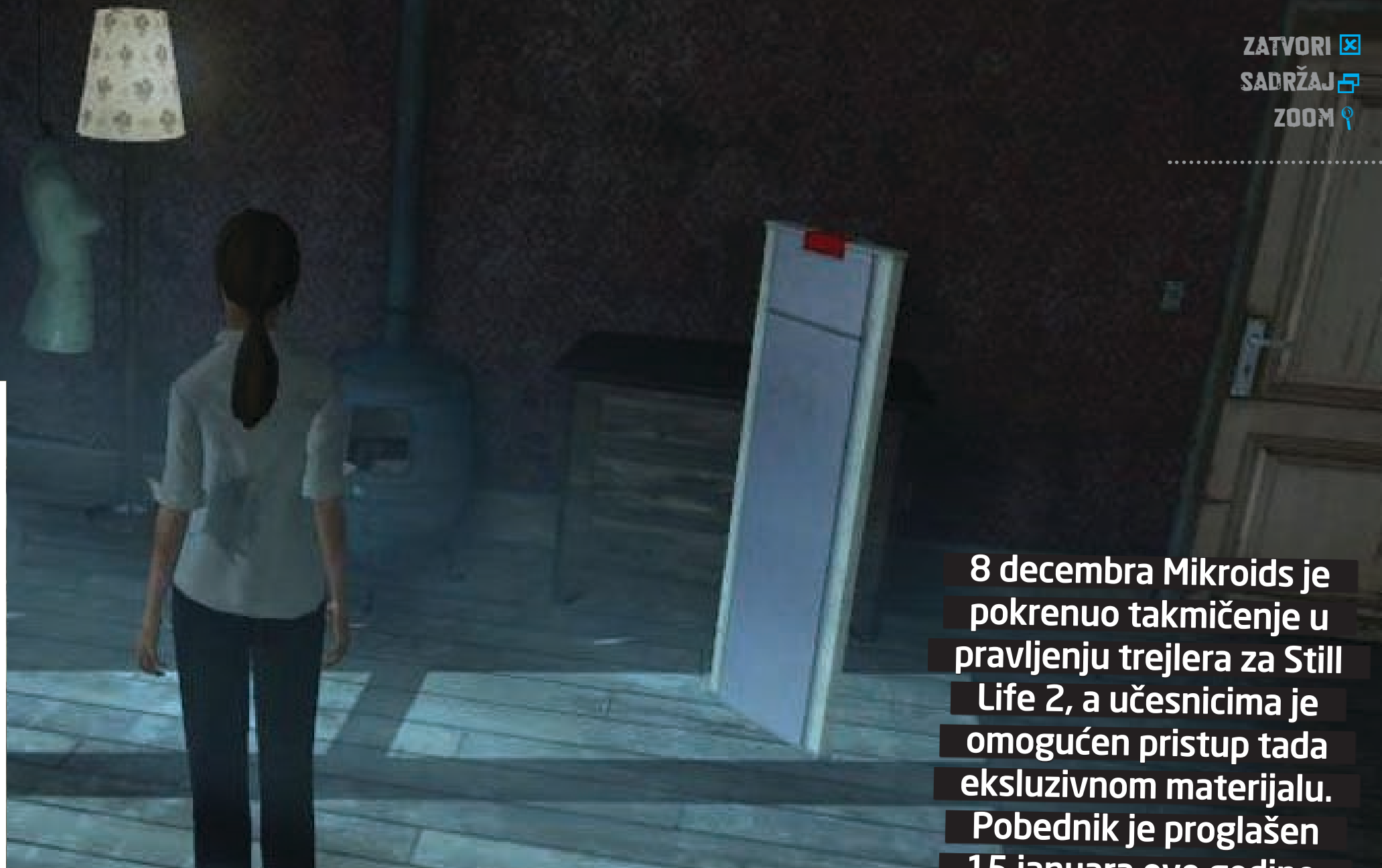
- ✓ Dobra priča
- ✓ Odlična atmosfera
- ✗ Tehnički zastarela igra
- ✗ Arkadni delovi



datu situaciju). Najveći problem koji se javlja u vezi sa ovim delovima igre je što ćete retko uspevati da iz prve rešite smrtonosne zagonetke, pa se spremite za česta učitavanja, što može dosta narušiti inače upečatljiv osećaj tokom igranja (kada umrete pet puta za redom, atmosfera gubi dosta od svoje oštine). Sama priča je ponovo jača strana naslova, i zaista jezivo okruženje će obradovati ljubitelje horora, jer igra u velikoj meri pozajmljuje ikonografiju i atmosferu savremenih horor, "slasher" filmova. Neprekidni obrti u priči i uverljivo napisani dijalozi predstavljaju jedan od najjačih aduta naslova, i držaće vas prikovane za ekran do samog kraja. Zagonetke

dosta liče na popularnu seriju CSI – Viktorija je opremljena malom forenzičarskom laboratorijom, koja između ostalog uključuje mikroskop, prah za otkrivanje otisaka, bočice za uzorke i skener. Iako je i prethodna igra imala probleme ovakve prirode, mislimo da je razvojni tim preterao u korišćenju ovih "gedžeta".

Najveće promene su vidljive u vizuelnom aspektu igre. Fenomenalno prerenderovane pozadine prethodnog naslova su nažalost nažalost ustupile mesto mutnjikavim okruženjem rađenim u tri dimenzije. Still Life 2 izgleda veoma ružno i tehnički zastarelo, i stvarno nije jasno zašto su se autori odlučili na ovaj korak,



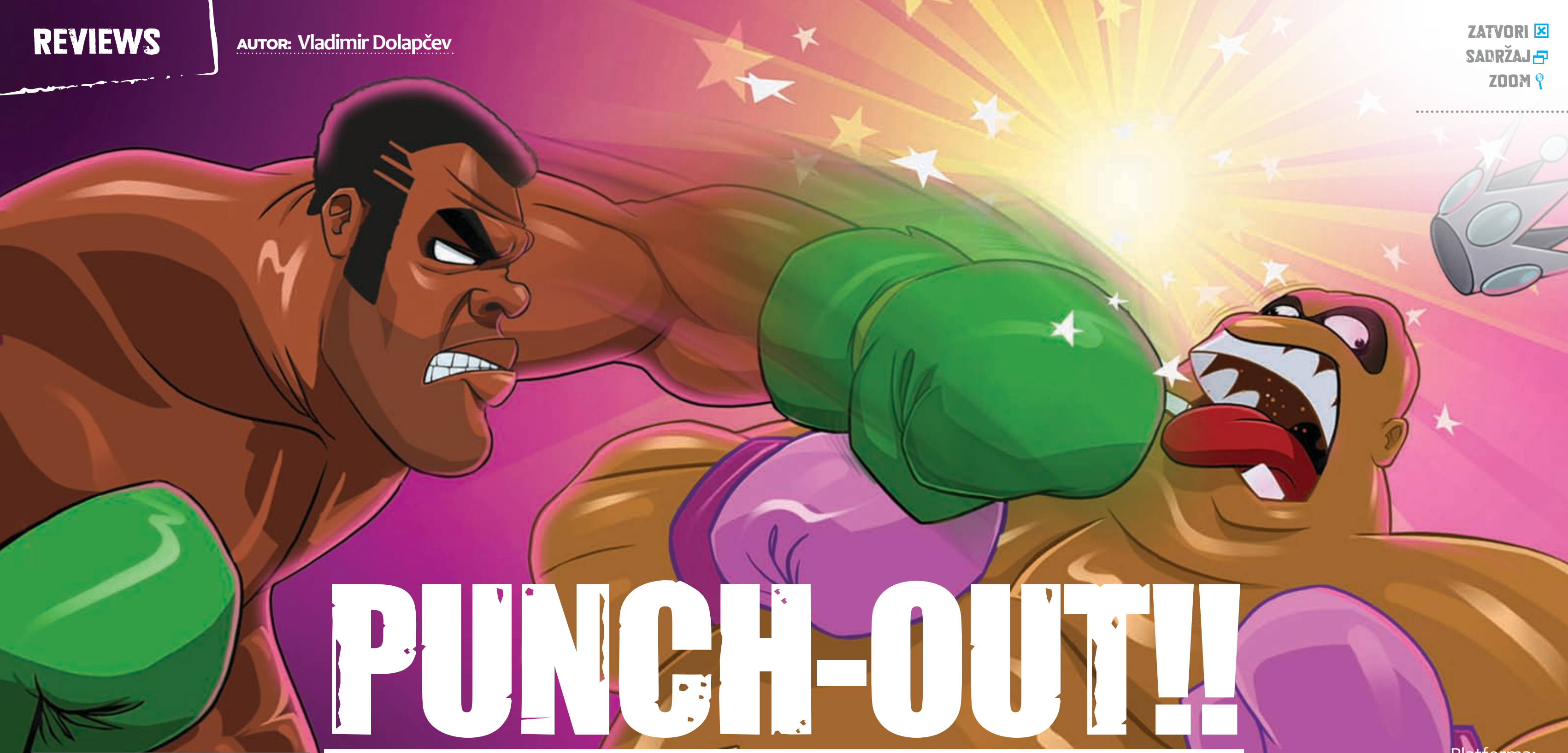
jer makar avanture ne gube ništa od svog kvaliteta ukoliko se prave u 2D. Estetika igre je takođe pretrpela određene izmene, i velelepna arhitektura i noir okruženje prvog dela je zamenjeno savremenijom scenografijom, koja nažalost deluje dosta generički i neinspirativno. Interfejs se ne razlikuje u odnosu na prethodni naslov (zapravo se nije drastično menjao još od prve Sybirie), i biće dobro poznat svim ljubiteljima Mikroidsovih igara. Glasovna gluma je odlična, kao i muzička podloga, pogotovo u napetim scenama.

Iako ima nesporne kvalitete, Still Life 2 je korak unazad u odnosu na prethodnika, i pored kvalitetne priče i dobre atmosfere naslova. Ukoliko ste sa uživanjem igrali prethodne dve igre iz trilogije, sva je prilika da će vam se Still Life 2 svideti (pre svega jer zaokružuje

započetu priču). Ukoliko ste propustili prethodne avanture, male su šanse da ćete imati strpljenja za tehničke nedostatke igre i frustrirajuće arkadne sekvence.

8 decembra Mikroids je pokrenuo takmičenje u pravljenju trejlera za Still Life 2, a učesnicima je omogućen pristup tada ekskluzivnom materijalu. Pobednik je proglašen 15 januara ove godine, i njegov trejler, kao i trejleri dvoje finalista se i dalje može pogledati na zvaničnom sajtu igre.





PUNCH-OUT!!

87



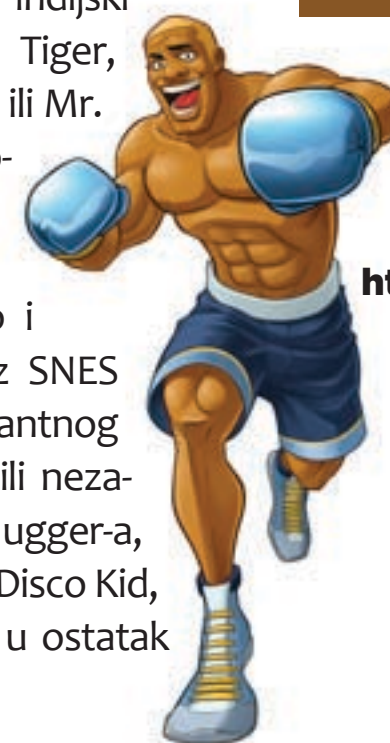
- ✓ Poboljšan genijalni gameplay NES verzije
- ✓ Title defence mod
- ✓ Sjajno dizajnirani likovi i grafički kvaliteti
- ✗ Ne bi škodilo više boraca
- ✗ 2 player mod brzo dosadi
- ✗ Nedostaje online komponenta
- ✗ Razočaravajuća podrška za motion kontrole i Wii Board

Tokom prethodnih 15-tak godina, igrači su od Nintendo-a uporno zahtevali dve stvari – da oživi Kid Icarus i Punch-Out!!, dva ostvarenja koja su se proslavila na NES-u, još pre više od 20 godina. Ako je kvalitet prvonavedenog uvek mogao da se dovede u pitanje, nema nikakve sumnje da je Mike Tyson's Punch-Out!! jedna od najslavnijih i najvoljenijih sportskih igara svih vremena, koja je jednostavno morala da dobije update, kvalitetniji od poslednjeg nastavka objavljenog za Super Nintendo, još 1994. (Super Punch-Out!!).

Ono što odmah treba reći jeste da novi Punch-Out!! nije klasičan rimejk, kako su mnogi očekivali. Međutim, inspiracija pomenutim NES izdanjem je primetna na svakom koraku. I dalje ste u ulozi Little Mac-a, anonimnog tinejdžera iz Njujorka, koji zajedno sa svojim trenerom, harizima-

Exhibition mod je sjajan način za bezbolno upoznavanje vašeg sledećeg protivnika. Nikako ga nemojte ignorisati!

tičnim Doc Lewis-om pokušava da uđe u istoriju boksa. Na putu do slave stajace vam stari znanci kao što su večiti gubitnik Glass Joe, nemački veteran Von Kaiser, indijski mađionačar Great Tiger, gorostasni Bald Ball ili Mr. Sandman koji je ova- ga puta finalni protivnik. Razvojni tim je pažljivo odabrao i nekoliko boksera iz SNES verzije, poput arogantnog Irca Aran-a Ryan-a ili nezaboravnog Bear Hugger-a, dok je jedini novi lik Disco Kid, koji se lepo uklapa u ostatak



Platforma:
Wii

Razvojni tim:
Next Level Games

Izdavač:
Nintendo

Internet adresa:
<http://punchout.nintendo.com>

Maloprodajna cena:
50 evra

Podržava:
Wii Board



ekipe. Ukupno, pred vama će biti 13 protivnika, što možda predstavlja malo razočarenje – nadali smo da će njihov broj ipak biti znatno veći.

Izvođenje je praktično iskopirano sa NES-a, što znači da je Punch-Out!! sve samo ne realna simulacija boksa. Kao i ranije, igra forsira aktivnu borbu time što vam ne dozvoljava slobodno pomeranje po ringu ili hvatanje u klinč. Cela veština svodi se na pravilno prepoznavanje kretnji protivnika, kako biste izbegli njihove udarce i zatim im zadali seriju svojih. Kontrolni sistem je vrlo jednostavan, tako da imate udarce levom i desnom rukom u glavu i telo, kao i superudarac koji se aktivira kada zaradite zvezdicu. Osim suptilnih inovacija (zvezdice se prenose iz runde u rundu), preuzeto je i nekoliko stvari iz SNES verzije, recimo mogućnost dopunjavanja energije dok je protivnik u nokdaunu.

Naravno, motion sensor kontrole su prisutne, ali ne u onom obliku u kom smo se nadali. S obzirom da Wiimote i nunchuk nemaju dovoljnu preciznost bez Wii Motion Plus-a (koji nije podržan), sve udarce osim onih u telo, moraćete da radite uz asistenciju tastera. Podrška za Wii Board je teoriji zvučala dobro, ali je u praksi izbegavanje udaraca na ovaj način presporo. Alternativa je zato stari kontrolni sistem sa NES-a, koji savršeno funkcioniše.

Veterani serijala sigurno će biti u prednosti zbog činjenica da se protivnici ponašaju onako kako ste navikli... manje-više. Istina je da su njihove osnovne karakteristike očuvane, kao i veći deo udaraca, ali je unoseno dovoljno izmena koje će vam sigurno stvoriti probleme. To postaje jasno već nakon nekoliko početnih pobeda, naročito zbog toga što



Bojeći se sudske tužbe, Nintendo je odlučio da promeni ime Piston Honda-e u Piston Hondo.





je sada izbegavanje napada značajno komplikovanije, u tom smislu što često nije svejedno da li se saginjete ili radite otklon u neku od strana. Ovo je naravno sjajna stvar i prijatno iznenađenje za sve koji su pomislili da će ovo biti samo prost rimejk kroz koji će se prošetati. Kada konačno porazite Mr. Sandman-a i prigrabite titulu šampiona, bićete tek na polovini posla. Nakon toga, otključava se title defence mod, koji vas ponovo suočava sa istim protivnicima, ali u mnogo opasnijem obliku. Samouverenost će vas ovde skupo koštati, jer čak i Glass Joe predstavlja veoma nezgodnog rivala, s obzirom da ima nekoliko novih udaraca, veću agilnost, pa čak i zaštitnu kacigu kojom brani svoju staklenu bradu. Na sreću, sebe možete poštediti frustracija i dodavanja velikog broja poraza na ukupan skor, koji igra uredno beži. Učenje karakteristika boraca moguće je kroz exhibition mod, gde se suočavate sa hologramom svog sledećeg protivnika onoliko puta koliko je potrebno dok ne budete spremni da ga pobedite. Onog trenutka kada to učinite, on će postati regularan rival u istom režimu, a na vama će biti da ispunite neki od specifičnih ciljeva koji vam se postavljaju – recimo, da izgubite od Glass Joe-a na poene, da nokautirate protivnika u prvoj rundi i slično. Većina ovih zadataka nije nimalo naivna, tako da će samo mali broj igrača uspeti da ih sve ispuni.



Punch-Out!! nije klasična bokzerska igra, u tom smislu što ne forsira agresivan pristup. Izbegavanje protivničkih napada i zadavanje kontraudaraca je ključ za pobedu. Pakleni refleksi se podrazumevaju.





Punch-Out!! je oduvek bio 100% posvećen single player-u, od čega ova Wii verzija donekle odstupa, dozvoljavajući duel između dva igrača na jednoj konzoli. Nažalost, u ovim mečevima možete kontrolisati samo Little Maca, tako da vas neće zabaviti na duže vreme. Online podrška ne postoji, iako je makar mogla biti ubačena mogućnost rangiranja najbržih nokauta.

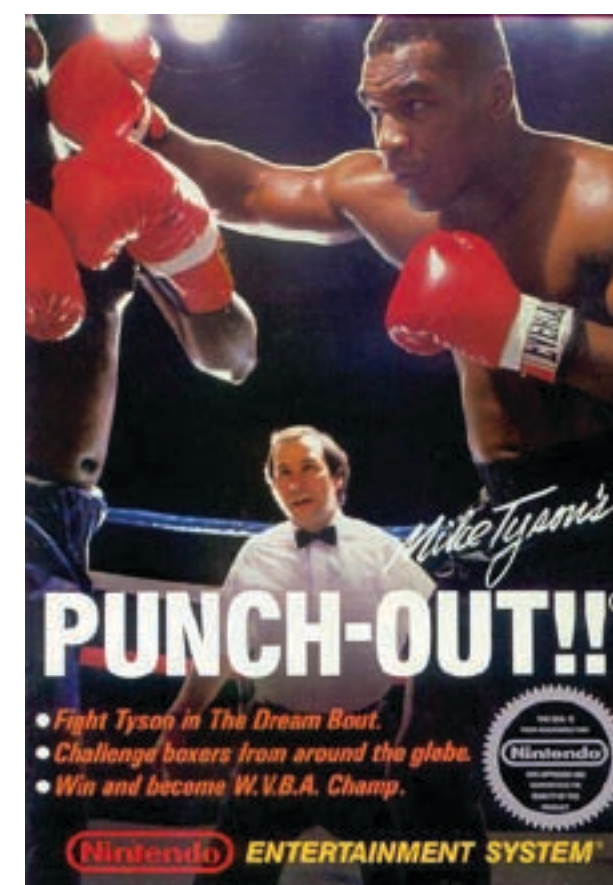
Ono na šta se ne mogu uputiti gotovo nikakve kritike jeste grafika. Jednostavno, razvojni tim je uspeo da praktično savršeno prenese borce u 3D okruženje, učinivši ih čak još smešnijima nego ranije. Dobar deo zasluga za to nosi fenomenalna animacija (igra radi u 60 fps) koja zaista stvara atmosferu interaktivnog crtanog filma. Kao i uvek, sve oko ringa je u drugom planu – publika je vešto zamaskirana stavljanjem u gotovo potpuni mrak, ali će oni sa oštrim okom moći da primete nekoliko poznatih faca. Predstavljanje svakog borca ilustrovano je sa nekoliko sjajnih crteža (posebno su rađeni za regularan i title defence), mada bismo svakako voleli prave animacije umesto njih.

Punch-Out!! je sjajan dokaz da neke stvari ne mogu da zastare – jednostavan gameplay je zanimljiv kao i pre 20 godina i ima zaista univerzalnu privlačnost. Veći broj boraca i smisleni multiplayer svakako bi mu produžili rok trajanja, ali je i bez toga ovo naslov na koji Nintendo mora da bude ponosan. Mi se samo nadamo da do sledećeg nastavka nećemo morati da čekamo još deceniju ipo.



MIKE TYSON'S PUNCH-OUT!!

Nakon dva uspešna dela za automate, Punch-Out!! se 1987. preselio na NES, koji je u to vreme vladao gvozdenom rukom, uz tržišno učešće od 90%. Nintendo je igru potpuno preradio, učinivši je bržom, intuitivnijom a dodao je i pozadinsku priču i glavnog junaka sa kojim su se mnogi identifikovali. Fantastičan marketinški potez bila je licenca za tadašnjeg apsolutnog šampiona teške kategorije, Mike Tyson-a, koji je osim što je bio nezaboravni završni protivnik, aktivno promovisao igru. Sve to je ovom naslovu donelu enormnu popularnost koja je u dobroj meri očuvana i do današnjih dana. Saradnja sa možda i najslavnijim bokserom svih vremena prekinuta je nekoliko godina kasnije, nakon isteka ugovora, a nažalost, nije nastavljena na Wii-ju, iz mnogo razloga, od kojih je jedan sigurno ekskluzivno pojavljivanje Gvozdenog u Fight Night Round 4.



"DO SADA NAJVEĆE PROSTRANSTVO U SVETU IGARA!"

Official Xbox Magazine

**EKSTREMNE TRKE
EPSKI DOŽIVLJAJ
NEUMOLJIVI
VREMENSKI USLOVI**

"NIJE U PITANJU VELIKA IGRA, FUEL JE VIŠE OD TOGA"

Official PlayStation Magazine

"ORIGINALNO... PRELEPO"

- PC Zone



75 VOZILA

70 RAZLIČITIH TRKA

**14,000
KVADRATA TLA**

190 IZAZOVA

ONLINE MULTIPLAYER



www.fuel-game.com



© 2008 THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED ("CODEMASTERS"). ALL RIGHTS RESERVED. "CODEMASTERS"® IS A REGISTERED TRADEMARK OWNED BY CODEMASTERS. "FUEL"™ AND THE CODEMASTERS LOGO ARE TRADEMARKS OF CODEMASTERS. GAMESPY AND THE "POWERED BY GAMESPY" DESIGN ARE TRADEMARKS OF GAMESPY INDUSTRIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. MICROSOFT, WINDOWS, THE WINDOWS VISTA START BUTTON, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES, AND 'GAMES FOR WINDOWS' AND THE WINDOWS VISTA START BUTTON LOGO ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT. ALL OTHER COPYRIGHTS OR TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS AND ARE BEING USED UNDER LICENSE. DEVELOPED BY ASOBO STUDIOS S.À.R.L. AND PUBLISHED BY CODEMASTERS.

SUPERBIKE SBK-09

Platforma:
PC, X360, PS3

Razvojni tim:
Milestone

Izdavač:
Black Bean Games

Internet adresa:
www.sbkthegame.com

Maloprodajna cena:
40 evra (60 za konzole)

Prošlogodišnji SBK-08 bio je prva igra koja obrađuje Superbike šampionat, još od 2001. godine! Interesantno, posla se kao i tada prihvatio Milestone, ali krajnji rezultat nije bio sjajan. Najveći problem odnosio se na činjenicu da SBK-08 nije bio preterano privlačan široj publici, naviknutoj na filozofiju MotoGP serijala. Takođe, nedovršen online režim (nije čak bio gotov u vreme izlaska igre, već se preuzimao naknadno, u obliku zakrpe) i prosečna grafika nisu pomogli da se popravi utisak.

Ipak, bilo je i sjajnih stvari, koje su našle mesto i u ovom nastavku. Naravno, SBK-09 je potpuno licencirana simulacija, koja sadrži apsolutno sve staze, timove i vozače iz ovogodišnjeg kalendara, računajući tu i legendarni autodrom u Monci, povratnika u šampionat. Ono gde razvojni studio apsolutno briljira jeste upravo u razdvajanju kvaliteta ekipa. Naime, svaka od njih se rangira na osnovu nekoliko kategorija, uključujući znanje, iskustvo i pouzdanost. Ovo je izuzetno bitno u slučaju da sami ne volite da se bakćete oko setup-a, već želite da taj deo posla poverite svojim inženjerima. Ukoliko vozite za Honda-u, Ducati, Kawasaki... uvek možete biti sigurni da će tim odraditi dobar posao, dok ćete takmičiti se za neki manji privatni tim, biti primorani da sami pravite korekcije da biste bili konkurentni.

Ono što nam se jako dopalo u SBK-08 jeste bila mogućnost da težinu igre vrlo lako prilagodite sebi, što je slučaj i ovoga puta. Postoji zaista mnogo setovanja kojima se određuje stepen realizma, ali su ona veoma razumljiva, tako da ćete se

lako snaći. Najviši nivo simulacije ipak neće imati mnogo poklonika – potrebna je zaista neverovatna koncentracija i poznavanje staze da biste iz krivina izlazili u jednom komadu, čak i uz kvalitetan kontroler. I generalno, dobar analogni upravljački uređaj je izuzetno poželjan, jer ćete i na nižim nivoima težine imati potrebu da pažljivo procenjujete putanju i dozirate gas, kako biste izbegli proklizavanja i gubitak dragocenog vremena. Protivnički AI je korektan – sa jedne strane, nisu skloni da prave karambole na startu trke ali umeju

da prave velike greške. Za zamerku se može uzeti stara boljka – užasno je teško voziti u grupi a da pre ili kasnije ne završite pored staze. Drugi vozači jednostavno ne obraćaju pažnju na vas, što rezultuje fatalnim kolizijama.

Modove ne treba posebno prepričavati, jer su ostali identični kao prošle godine, što uključuje i challenge režim. U njemu

78



- ✓ Odličan upravljački model i mogućnost detaljnog određivanja stepena realizma
- ✓ Podešavanje motora
- ✓ Interesantno dizajniran glavni meni
- ✗ Prosečna grafika
- ✗ Minimalna poboljšanja u odnosu na prošlu godinu
- ✗ Vožnja u grupi je vrlo rizična
- ✗ Nedostaje karijerni režim
- ✗ Siromašan zvuk



Ne očekujte mnogo od online režima - prošlogodišnje izdanje imalo je prilično slabo posećene servere



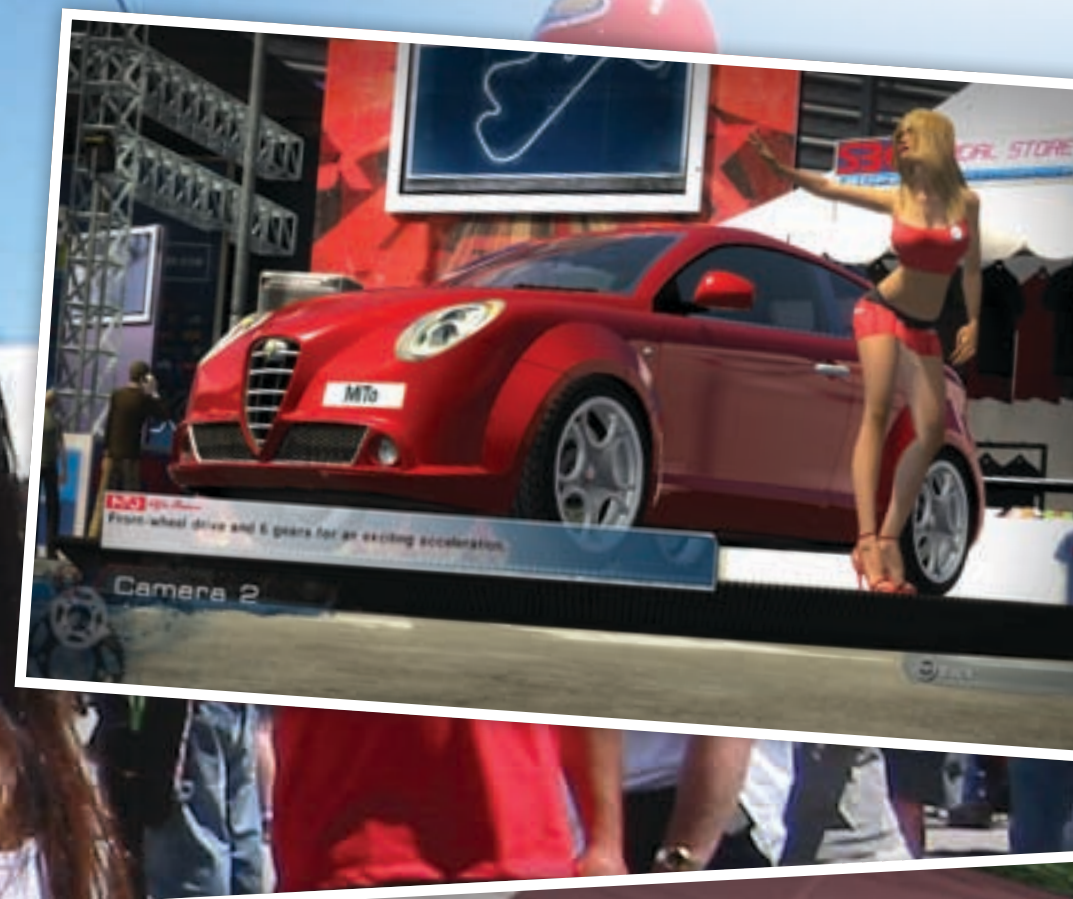
Milestone je italijanski tim, specijalizovan za simulacije i arkadne vožnje, koji se proslavio Screamer serijalom

postoji na desetine zadataka koji variraju od smešno lakih do suludo teških, a kompletiranjem otključavate dodatne sadržaje, poput fotografija ili video snimaka iz Superbike šampionata. Prava je šteta što ne postoji karijera, makar nalik na onu iz MotoGP '08, što deluje prilično nelogično s obzirom da je i na njegovom razvoju radio Milestone! Online komponenta osim pojedinačnih trka dozvoljava kreiranje sopstve-

nog šampionata, ali je broj igrača trenutno vrlo skroman.

Na grafičkom planu, primećuju se određena poboljšanja. Na izgled motora ni ranije nije bilo primedbi (mada se u garaži prilikom zumiranja kamere mogu primetiti mutne teksture), ali su same staze bile prazne i potpuno beživotne, tako da je izostala atmosfera koja prati svaku trku. Nažalost, situacija nije mnogo

bolja ni ove godine. Okolni objekti su i dalje urađeni na brzinu, publika je predstavljena fotografijama, tekstura puta je vrlo jednostavna a jedini tračak života dolazi od helikoptera koji kruže iznad staze. Razočaranje je još veće jer je glavni meni urađen u obliku paddock-a zaista fantastičan i prepun detalja. Kada se sve uzme u obzir, ostaje činjenica da se smislena poboljšanja teško primete, što je prava šteta. Stagniranje engine-a





Ne počinjite igru bez kvalitetnog analognog kontrolera - na tastaturi, nećete moći da lagano dozirate gas u krivinama, što će vas sigurno koštati padova na iole većem nivou realizma.

znači da igra nije naročito zahtevna, bez obzira što se na stazi nalazi čak 27 takmičara!

S obzirom da praktično sav zvuk čini kakofonija samih motora, sjajno je što je ovaj deo posla odrađen odlično. Muzička podloga nije vredna pominjanja, pa smo sigurni da ćete je isključiti.

I pored tehničkih nedostataka i nedovoljnog broja inovacija u odnosu na prošlogodišnje izdanje, Superbike SBK-09 je kvalitetna moto simulacija koja će nažalost, biti pre svega interesantna ljubiteljima ovog šampionata. Nadajmo se ipak da će izdanje za sledeću godinu doneti mnogo radikalnije promene i približiti se široj publici.

UFC 2009: UNDISPUTED

Iako kao sport MMA (Mixed Martial Arts) postoji gotovo od početka civilizacije, deo popularne kulture postaje tek sredinom devedesetih godina prošlog veka, zahvaljujući UFC (Ultimate Fighting Championship) promociji. Kasnijim uvođenjem strožijih pravila i ograničenja, UFC je od borbi bez

ikakvih pravila napravio legitimni sport koji je danas vrlo popularan među mainstream populacijom.

UFC licenciranih igara diskutabilnog kvaliteta je bilo tu i tamo u prošlosti na raznim sistemima, ali sada slobodno možete da zaboravite da su takvi naslovi ikada postojali, jer je

prva next-gen simulacija ovog sporta napokon pogodila suštinu. UFC 2009: Undisputed nam dolazi od dobro poznatog THQ/Yuke's komboa koji je zaslužan za veoma uspešne i popularne WWE igre u zadnjih desetak godina. WWE kao show i UFC kao takmičarski sport i nemaju previše dodirnih tačaka, ali kada su igre u pitanju, iskustvo koje je Yuke's studio godinama sakupljao u kreiranju simulacija "sportskih" borbi ovde je došlo do izražaja.

Borilački sistem je sve samo ne jednostavan, pa će bilo kakav pokušaj nasumičnog pritiskanja dugmića veoma brzo biti kažnjen, tako da je prolaženje kroz veoma opširan i kvalitetno odrađen tutorial neophodno da bi ste naučili i najosnovnije stvari. Svaka ruka i noga pojedinačno ima svoj taster a potezi će zavisiti od rastojanja, dodatnih tastera i pozicije u kojoj se nalazite. Zahvati, izvlačenja, obaranja na zemlju i slične akcije zahtevaće dobar tajming a svako teo-



Platforma:
X360, PS3

Razvojni tim:
Yuke's

Izdavač:
THQ

Internet adresa:
www.ufcundisputed.com

Maloprodajna cena:
oko 50 evra

90



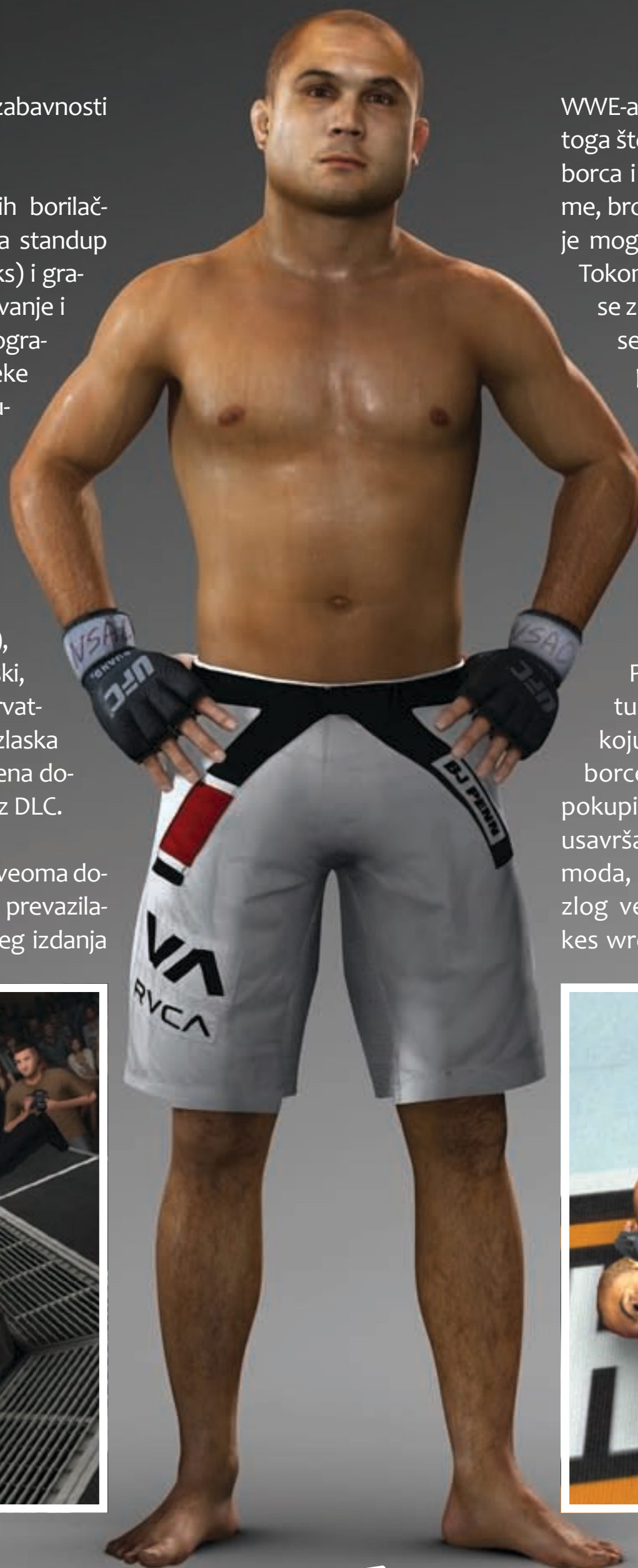
- ✓ Odlična grafika i animacija.
- ✓ Fantastični modeli boraca.
- ✓ Najbolja MMA igra do sada.
- ✗ Preteško za početnike.

retsko predznanje koje imate iz praćenja MMA borbi će vam dobro doći kada savladate kontrolni sistem. Po defaultu, nikakva skala za energiju ili staminu nije prikazana na ekranu, tako da ćete realnom logikom morati da zaključite u kom je stanju vaš borac. Previše vezanih poteza vas čini iscrpljenim i idealnom metom za jedan kritični udarac, tako da kao i u pravim borbama, defanzivan stil uz promišljene napade daje daleko veće šanse za pobjedu. Skala koja pokazuje vašu kondiciju se može uključiti u opcijama i može vam poslužiti kao pomoć dok se ne naviknete na mehaniku igre. Baš kao i u stvarnosti, neki mečevi se mogu završiti u prvih par sekundi dok drugi potraju sve tri runde. Načini na koje se borba može završiti su takođe veoma raznovrsni - možete pobediti ili izgubiti nokautom, predajom, sudijskim prekidom ili odlukom na kraju sve tri runde. Teško da ćete ikada imati potpuno indentičan meč dva puta,

što igri daje veliku dozu zabavnosti i svežine.

Ukupno postoji 6 glavnih boričkih veština, podeljenih na standup (boks, muay thai i kik boks) i grappling (brazilski jiu jitsu, rvanje i džudo) a svaki borac je ograničen na kombinaciju neke od dve veštine. Undisputed ima čak 80 boraca, logično samo onih koji su trenutno pod UFC ugovorom. Između ostalih tu su aktuelni šampion Brock Lesnar (da, bivši WWE superstar), Frank Mir, Adrei Arlovski, Tim Sylvia pa i ponos Hrvatske, Mirko Cro Cop. Od izlaska igre na već veliku listu imena dodato je još par boraca kroz DLC.

Svi takmičari su odrađeni veoma dobro, tako da nivo detalja prevazilazi i modele iz ovogodišnjeg izdanja



WWE-a istog razvojnog tima. Zbog toga što nikada nemate više od dva borca i sudije na ekranu u isto vreme, broj poligona i kvalitet tekstura je mogao da se drastično poveća.

Tokom borbe rivali u oktagonu će se znojiti, krvariti, pojavljivaće im se modrice i druge realistične povrede. Animacija je dobra i prelazi između poteza izgledaju dosta fluidno. OST se sastoji od hard rock i metal pesama (a šta bi drugo išlo uz UFC?) koje ćete slušati samo u menijima.

Pored klasičnog VS moda tu je i veoma složena karijera koju ćete prelaziti sa kreiranim borcem. Create a fighter mod je pokupio sve dobro iz godinama usavršavanog create a wrestler moda, koji je između ostalog, razlog velike popularnosti THQ/Yukes wrestling igara. Od interesan-

tnih režima tu je još i classic fights u kome su rekreirane mnoge legendarne borbe iz UFC prošlosti, a napredovanjem kroz igru otključaćete i snimke pravih UFC fajtova, tako da sve zajedno predstavlja fantastičan miks za prave UFC fanove ali i sve ljubitelje dodatnih sadržaja.

Baš kao i sam UFC u zadnje vreme, novi naslov zasnovan na ovoj MMA promociji je ozbiljniji, spektakularniji i više "trendi". Ukoliko ste u stanju da savladate kontrolni sistem (koji i nije toliko težak, već samo zahteva navikavanje jer ne liči ni na jednu drugu boričku igru), sati ekstremnih nepredvidljivih borbi su pred vama. UFC 2009 Undisputed je veoma kvalitetan naslov koji će po svemu sudeći započeti nov serijal boričkih igara pa čak i podžanr, s obzirom da je i EA izrazio interesovanje za MMA sa najavom njihovovog prvog takvog ostvarenja (bez UFC licence).



AZTAKA

2D RPG biser indi produkcije

Aztaka je lep primer igre koja do balčaka koristi prednosti indi produkcije; pod ovim ne mislimo samo na inovativnost i spremnost na eksperimentisanje, već i na tehničku kompetentnost koja ovakvim igrama obično nedostaje. U pitanju je jedan ozbiljan projekat izveden od strane mladog kanadskog razvojnog tima Citérémis koji se upravo sa ovim naslovom predstavljaju široj igračkoj publici.

Priča se vrti oko sudbine Huicila, sina astečkog boga Sunca, koji je na sebe preuzeo zadatak da spasi Asteke od propasti i skupi nekakvih sedam ključeva koji će otključati put bogova. Sve ovo je na samom početku detaljno ispričano, ali na jedan dosadan i monoton način, sa puno belog teksta na crnog pozadini. Ovako nereprezentativan uvod svakako negativno utiče na početni entuzijazam igrača; ali taj utisak će se ubrzo izgubiti, pošto

vas već u sledećoj sceni igra stavlja u sandale mladog Huicila, i to na jedan vrlo interesantan način.

Naime, specifičan hibridni žanr Aztaka-e je verovatno i najveći adut ove igre. Radi se o mešavini klasične RPG igre i 2D platforme – vrlo ret-

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Citérémis

Izdavač:
Citérémis

Internet adresa:
<http://aztaka.citeremis.com>

Maloprodajna cena:
18 evra



77



- ✓ Interesantan hibridni žanr
- ✓ Astečka mitologija
- ✗ Repetitivno
- ✗ Bez detalja
- ✗ Bez atmosfere koja bi trebalo da opravda epsku priču

ke ptica na PC platformi. Igre ovog tipa su se poslednji put ozbiljno pravile pre dobrih dvadeset godina, sa naslovima poput Zeliard i Gods kao predstavnicima. Mlađi igrači kojima ovi dinosauri verovatno ništa ne znače bi trebalo da zamisle mešavinu hitova Diablo i Prince Of Persia, upakovane u nekakvu oblandu koja grafički najviše podseća na nedavni indi hit Braid.

Mladog Huicila dakle kontrolišete na klasičan WASD način, dok desnim tasterom miša mašete vašim astečkim oružijem. Nivoi se sastoje od platformskih prepreka preko kojih ćete skakutati, kojekakvih uvrnutih protivnika koje ćete mlatiti i poneke retke scene koja će zahtevati korišćenje magije. Protivnici su različiti, ali ne preterano originalni – od otrovnih puzavica na početku, pre-

ko džinovskih paukova i slepih miševa, pa do kojekakvih čudnih spodoba koje jesu, a možda i nisu deo astečke mitologije. Osim klasičnog seckanja i napucavanja magijama, u pomoć možete pozvati i nekakvog magičnog kolibrija koji vas ionako svuda prati.

Sve to zvuči primamljivo i interesantno, ali realnost je po običaju nešto drugačija. Naime, iako je Aztaka zaista originalna i zabavna igra, ona pati od nekoliko standardnih boljki koje joj drastično smanjuju ocenu. Na prvom mestu je to repetitivnost. Čitav gejملهj se sastoji od nekoliko radnji koje ponavljate do besvesti, sve do kraja. Po protivnicima klikćete mišem dok vam prst ne otpadne, rupe preskačete, na zeleni kristal stavljate zelenu esenciju, a na beli belu. Iako ovaj recept zapravo pra-

ti mnogo drugih igara, one obično poseduju i razne male detalje koji zapravo prodaju priču i čine samo igračko iskustvo primamljivim. Ovde toga nema – ono što vidite u prvim tridesetak minuta igre vas prati do kraja, bez većih promena tempa.

Takođe, igra poseduje i nekoliko čudnih tehničkih rešenja. Na prvom mestu, klasično snimanje pozicije ne postoji, već po ulasku u nivo isti morate i završiti. Ako kojim slučajem poginete, morate kompletan nivo da igrate iz početka, što je frustrirajuće i zamorno, pogotovo kada uzmete u obzir da ćete obično ginuti pred kraj nivoa. Zapravo, ginućete non-stop, pošto je Huicilo za jednog božjeg sina prilično svilen, i popiće patos već posle dva udarca većine protivnika. Delom su za to krive i kontrole, koje su prilično neprecizne, dok sama igra zahteva mikroskopsku preciznost – ako ste predaleko od protivnika, vaše koplje će ga promašivati, a ako ste previše blizu, bićete u dometu njegovih kandži.

Da zaključimo – najveći problem ove igre je ujedno i njen najveći plus, a to je slepo praćenje nepisanih pravila indi igara. Iako sa jedne strane Aztaka uvodi dosta novina i pruža jedno drugačije, danas retko viđeno igračko iskustvo, sa druge vam zbog neinventivne priče, dosadnih dijaloga, početničkih problema sa kontrolama i nedostatkom prave epske atmosfere neće dopustiti da u tom iskustvu i uživete.





GRAND SLAM TENNIS

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Grand Slam is a registered trademark jointly owned by Australian Open, US Open, French Open and Wimbledon. Roland-Garros French Open is registered trademark of the French Tennis Federation. Used by permission. The USTA and the US Open Ball and Flame design are registered trademarks of the United States Tennis Association. The Tennis Australia logo and the Australian Open logo are registered trademarks of Tennis Australia Ltd and must not be reproduced or otherwise used, in whole or in part, without the prior written consent of Tennis Australia Ltd. Approved by the All England Lawn Tennis and Croquet Club, Wimbledon. All sponsored products and company names, brand names and logos are the property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. All other trademarks are the property of their respective owners.

POKAŽI IM KAKO SE TO RADI
POTPUNA KONTROLA UZ Wii MotionPlus™
TENNIS.EASPORTS.COM

Wii



www.pegi.info



WORLD OF BATTLES

Besplatna strateška zabava

City Home Interactive je odlučio da obraduje sve ljubitelje online igara jednom zanimljivom strategijom u realnom vremenu, koja je, povrh svega, besplatna. Problem najvećeg broja besplatnih

video igara leži u tome što ih izdaju manje poznate izdavačke kuće sa malim budžetom. Kod World of Battles to nije slučaj. Iako City Interactive ne spada u najveće izdavače, ipak su dovoljno poznati, a za igru su uspjeli da obezbede sasvim solidan budžet. Njihov moto je da će na ovaj način veći broj igrača čuti za njihovu kompaniju, a finansiranje same igre će se delimično ostvarivati mikro transakcijama unutar iste.

Pre svega toga, treba reći da je World of Battles smešten u vreme orkova, vitezova i magije, i da je još jednom cilj svih rasa u naslovu da pobeđe i

ostvare vlast u više opština, što bi se političkim žargonom reklo. Do ovoga će se stići tako što će svaki od igrača odabrati svoju stranu, a zatim se, udruživanjem sa drugim igračima,

Pohvalno je to što se Frogwares, studio kojem je poveren razvoj igre, potrudio da obezbedi veliki broj zanimljivih dodatnih sadržaja kao što su turniri, lige, večeri sa određenim modifikacijama na serverima i tome slično.

ma u gilde odnosno klanove, boriti sa protivnicima na mnogobrojnim mapama. Pohvalno je to što se Frogwares, studio kojem je poveren razvoj igre, potrudio da obezbedi veliki broj zanimljivih dodatnih sadržaja kao što su turniri, lige, večeri sa određenim modifikacijama na serverima i tome slično.

Kao što smo pomenuli, igra se finansira putem mikro-transakcija. Naime, poredama dobijate određeni broj zlatnika kao i predmete kojima možete unapređivati svoju vojsku. Međutim, posebno vredni predmeti ili velika količina novca ne može

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Frogwares

Izdavač:
Focus Home Interactive

Internet adresa:
www.worldofbattles.com

Maloprodajna cena:
Igra je besplatna

77

PC

✓	Besplatna zabava
✗	Prazni serveri
✗	Nekoliko nezgodnih bagova



se dobiti na ovaj način, već kupovinom za „pravi novac“. Samim tim, ukoliko želite da budete najbolji, to ćete moći da ostvarite dugotrajnom i mukotrpnom borbom sa protivnicima, ali čak ni tada uspeh neće biti zagarantovan. Jednostavno ćete, da biste bili u Top 10 igrača, morati da platite nekoliko desetina „zelembača“.

Na početku igre određujete formaciju svoje vojske kao i broj i tip jedinica koje ćete ubaciti u bitku. Ovaj vid podseća na dobro poznate potezne strategije, iako će se, kada se nađete na bojnopolju, igra prebaciti u re-

žim real time strategije, odnosno strategije u realnom vremenu. Tu na scenu stupaju ne samo vaše poznavanje taktike i strategije, već i brzina refleksa i mogućnost promene napada u nekoliko sekundi.

Grafika je solidnog kvaliteta, iako moramo reći da nije posebno inspirativna pa vam o njoj nemamo šta specijalno dodati. Na kraju krajeva, kod ovakve video igra grafika i nije od presudne važnosti.

Igru možete preuzeti na www.worldofbattles.com





49999 din.

uštedite 3490 din.

Sony Playstation 3 + InFamous + Killzone 2

4998 din.

uštedite 999 din.



**Spore + Spore Galactic Adventures
+ poklon Spore Cute and Creepy Pack**



**Sony Playstation 2
+ PS2 Naruto Ultimate Ninja 4 - Shippuden
+ poklon gamepad Sony Dualshock 2**



19998 din.

uštedite 1999 din.



Poklon!

Dual Shock 2



Poklon!

Spore dodaci

GameS d.o.o. Lanac specijalizovanih radnji za prodaju igara, konzola i prateće igračke opreme.

gameS

1

GameS Dečanska
Dečanska 12
Tel/Fax: 011/3345 062
decanska@game-s.co.rs

2

GameS Novi Sad
TC "Sad Novi Bazaar"
Bul. Mihajla Pupina 1
Tel.: 021/521 357
bazaar@game-s.co.rs

3

GameS Delta City
Jurija Gagarina 16
Tel.: 011/3129 552
city@game-s.co.rs

4

GameS Srpskih Vladara
Srpskih Vladara 21
Tel.: 011/3343 740
srpskih.vladara@game-s.co.rs

5

GameS UŠĆE
USCE Shopping Center
Bulevar Mihajla Pupina 4
Novi Beograd



ASUS ENGTX275

Konačno dobra grafička kartica sa NVidia čipom, koja u isto vreme ima i odlične performanse i prihvatljivu cenu, ali da li je bolja od ATI-a?



GEJMING STOLICE UGC V3 I UGC REACTOR

Probali smo za vas nove gejmerske stolice...

ASUS EEE PC S121



A4TECH 5M NOTEBOOK WEBCAM



A4TECH COMFORTFIT HS-50 I HS-100



PREPORUKE ZA KUPOVINU





ASUS ENGTX275

Kada je AMD nedavno predstavio grafičku karticu Radeon HD 4890, najjačeg „jednojezgarog“ člana HD 4000 familije, NVidia se našla u nezavidnom položaju. Novi Radeon košta solidno manje od NVidijine najjače jednografičke kartice, a sa druge strane, ova kompanija nije bila spremna da spušta cene svojim GTX 280 modelima, jer bi to zbog visoke proizvodne cene

drastično ugrozilo isplativost prodaje. Zato je valjalo predstaviti nešto novo.

GeForce GTX275 baziran je na G200b čipu proizvedenom u 55-nanometarskom tehnološkom procesu, što pored niže proizvodne cene znači i manje grejanja u radu i više „lufta“ pri overklokanju. Tehnološki, GTX 275 nalik je kako GTX 260, tako i GTX

280 i 285 karticama – ima 240 šejderskih procesora i 80 jedinica za mapiranje tekstura (kao druge dve), ali 28 ROP jedinica, kao prva. Memorijska magistrala je, umesto 512 bita na GTX 285, široka 448 bita kao na GTX 260, tako da osnovni model stiže sa 896 MB GDDR3 memorije. Frekvencije su

više nego na GTX 280, i iznose 633 MHz za GPU, 1404 MHz za šejderske procesore i 2268 MHz za GDDR3 memoriju, pa se može nagovestiti gde se ova karta pozicionira po performansama. Kao i ostale GTX 200

Ako tražite novu karticu a ne želite neki AMD model, treba ići na GTX 275

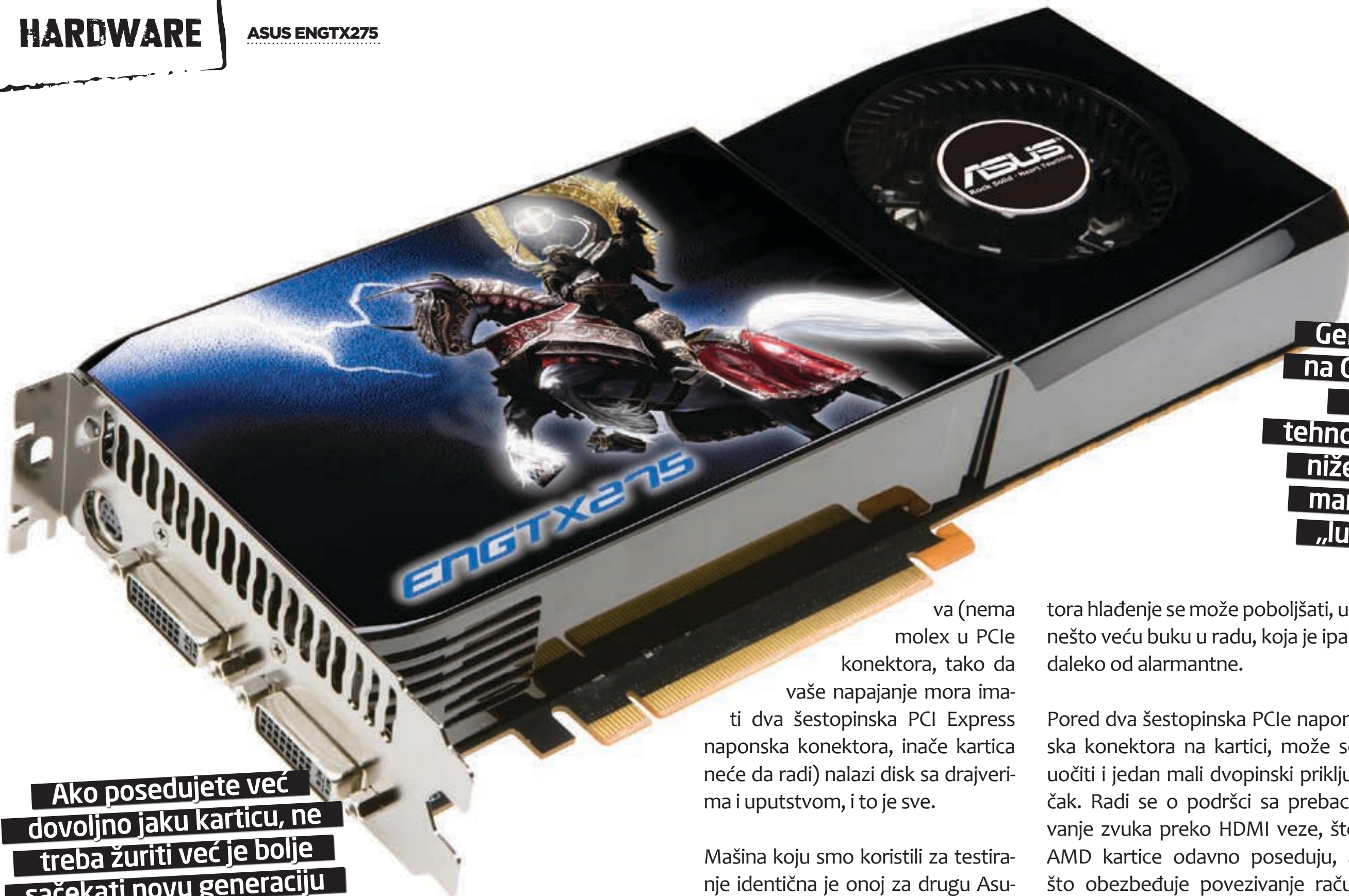
Vrsta hardvera:
Video karta

Uređaj:
ASUS ENGTX275

Kontakt:
www.asus.com

kartice, model GTX 275 takođe podržava 3-way SLI vezu.

Test primerak dobili smo od Asusa – model ENGTX275 u potpunosti odgovara NVidijinom referentnom modelu, pa je i dvoslotni kuler prepoznatljiv i kartica izgledom izgleda gotovo identično kao ostali pripadnici GTX200 familije. U pakovanju se, pored minimuma potrebnih kablo-



GeForce GTX 275 baziran je na G200b čipu proizvedenom u 55-nanometarskom tehnološkom procesu, što pored niže proizvodne cene znači i manje grejanja u radu i više „lufta“ pri overklokovanju

Ako posedujete već dovoljno jaku karticu, ne treba žuriti već je bolje sačekati novu generaciju kartica i igre koje ih mogu iskoristiti

va (nema molex u PCIe konektora, tako da vaše napajanje mora imati dva šestopinska PCI Express naponska konektora, inače kartica neće da radi) nalazi disk sa drajverima i uputstvom, i to je sve.

Mašina koju smo koristili za testiranje identična je onoj za drugu Asusovu karticu opisanu u ovom broju: Intel E7200 procesor podignut na 3.0 GHz, Biostar TP35D2-A7 ploča, 4x1 GB DDR2-800 Geil Value memorija i LC Power 6550 napajanje od 500 W, uz 32-bitnu Windows Vistu sa Service Packom 1. Tokom testiranja, kartica je bila izuzetno tiha, čak i u punom 3D opterećenju, što je za posledicu imalo nešto veće temperature tokom rada. Ipak, temperature su zbog „sitnijeg“ proizvodnog procesa bile niže od GTX 280 kartice, a podizanjem broja obrtaja ventila-

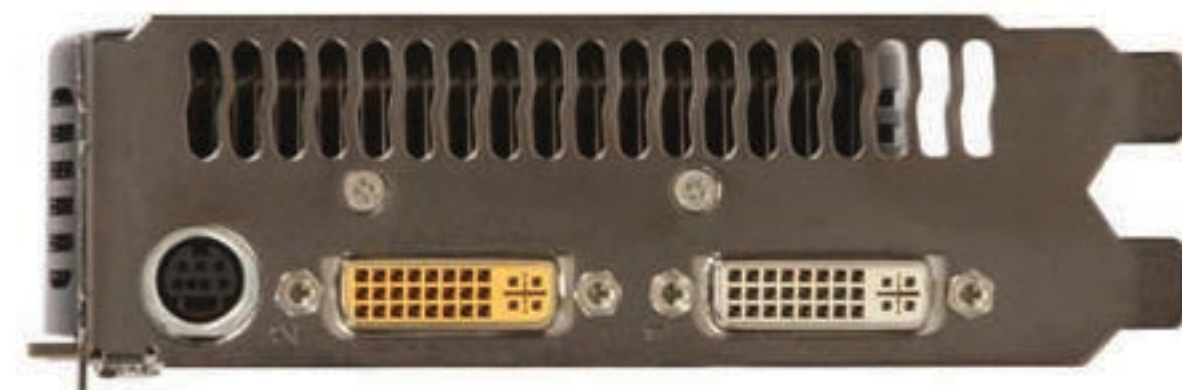
tora hlađenje se može poboljšati, uz nešto veću buku u radu, koja je ipak daleko od alarmantne.

Pored dva šestopinska PCIe naponska konektora na kartici, može se uočiti i jedan mali dvopinski priključak. Radi se o podršci sa prebacivanje zvuka preko HDMI veze, što AMD kartice odavno poseduju, a što obezbeđuje povezivanje računara sa LCD ili plazma televizorima preko jednog jedinog kabla. Da bi se ovo ostvarilo, potrebno je da vaša zvučna kartica ili zvučni čip na ploči imaju S/PDIF digitalni izlaz, a onda njega spojiti preko dvožičnog kabla

sa konektorom na grafičkoj kartici, jer Nvidijino rešenje u sebi ne zadrži audio „most“ kao AMD kartice.

Uprkos tome što je kartica cenovno sasvim atraktivna i predstavlja bolju kupovinu od GeForce GTX 260 kartica koje još uvek drže istu cenu, radi se o derivatu već dovoljno poznate tehnologije i nema ničega što bi nas naročito impresioniralo oko nje. Ako tražite novu karticu a ne želite neki AMD model, treba ići na GTX 275. Sa druge strane, ako posedujete već dovoljno jaku karticu, ne treba žuriti već je bolje sačekati novu generaciju kartica i igre koje ih mogu iskoristiti.

	ASUS ENGTX260 MATRIX	ASUS ENGTX275
Far Cry 2, DX10, very high		
1680x1050, 0xAA	53.8	54.8
1680x1050, 4xAA	52.3	53.1
Crysis, DX10, very high		
1680x1050, 0xAA	27.5	30.4
1680x1050, 4xAA	22.3	25.8





ASUS EEE PC S121

O davno smo prestali da brojimo Asusove modele Eee PC familije ultraprenosnih računara. Ova kompanija se svojski trudi da često izbacuje nove varijante bazirane na svom revolucionarnom konceptu, a svi novi modeli, i pored minimalnih tehničkih razlika, dovoljno su atraktivni da i dalje privlače najviše pažnje publike, uprkos narasloj konkurenciji.

Ovog meseca na test smo dobili model oznake S121, koji je po dimenzijama i osobinama negde na pola puta između netbuka i „pravog“ laptopa. Ovome najviše doprinosi ekran – sa rezolucijom od 1280x800 tačaka i dijagonalom od 12 inča, definitivno nije ono čemu ste se nadali kod jednog ultraprenosnika. Tu je i tastatura sa dovoljno velikim tasterima, tako da će sa strane ovaj netbuk zaista delovati kao „punokrvni“ laptop.

Pozabavimo se dalje eksterijerom: glatka i sjajna spoljašnjost kućišta ostavlja veoma „modni“ utisak, dok je i debljina, odnosno tankoća modela prilično impresivna. Kada se poklopac podigne, iznad ekrana se uočava web kamera od 1.3 megapiksela, koja je odavno standardni deo opreme na ovakvim računarima.

O ekranu samo reči hvale. Dovoljno visoka rezolucija i veličina, kristalno čista i jasna slika, impresivni uglovi gledanja, više nego dobra reprodukcija boja (tu je i Asus Splendid tehnologija koja se o ovome dodatno brine) i kompletno odsustvo probijanja

pozadinskog osvetljenja potpuno su nas oduševili. Nažalost, to ne možemo da kažemo sa donju „polovinu“ ovog netbuka.

Tasteri na tastaturi previše su plitki i ne odaju utisak čvrstine i pouzdanosti, pa su greške u kucanju neizbežne, a koliko-toliko podnošljiv rad zahteva dosta vremena za uhodavanje. Touchpad je potpuno kontroverzan – površina za klizanje prstom ne iritira kožu i sasvim je korektna, iako često uzrokuje „preskakanja“ kursora na ekranu, ali su zato levi i desni „taster“ objedinjeni zajedničkim plastičnim delom, veoma su grubi i krajnje je neprijatno koristiti ih čak i za najosnovnije operacije kliktanja po Windowsovim tasterima. O bilo kakvom dužem radu na ovakav način u ozbiljnijim programima nema ni govora. Ako je za utehu, površina ispod tastature i pored touchpada obložena je pravom kožom koja je izuzetno prijatna, pa ćete barem lepo odmarati ruke dok ispravljate svoje greške u kucanju, a levi klik na touchpadu može se obaviti i tapkanjem prsta u mestu, umesto korišćenja neudobnih tastera.

Kontaktne zglobovi između donjeg kućišta i poklopca optočeni su kristalima koji će vam delovati ili kao glamurozni modni detalj, savršeno uklopljenu ukupandizajnovog preno-

Asus Eee PC S121
tipičan je primer onoga
što se naziva
„style over substance“

peo da istera glatku reprodukciju x264 filmova koje smo mu podmetnuli čak ni u najmirnijim scenama sa najmanje detalja i akcije. Šteta, pa tako ovo-liko veliki ekran ostaje koristan samo za posao (naravno, pošto priključite miš u neki od USB portova), dok od neke kvalitetnije zabave nema ništa.

Norton Internet Security u probnoj verziji prosto predstavlja preveliko opterećenje za jedan ovakav sistem, a u toku prvog startovanja dočekaće vas neakvim apsurdnim zahtevima, poput registracije na sajtu, aktivacije i sličnih besmislica. Stoga preporučujemo njegovu deinstalaciju i korišćenje nekog od besplatnih i brzih rešenja, poput Avira antivirusa i Comodo firewalla. Na kraju, tu je i Microsoft Office u šezdesetodnevnom probnom izdanju.

Od konektora, tu su analogni D-Sub izlaz za sliku, LAN priključak, stereo ulaz i izlaz za mikrofoni i slušalice, i ukupno tri USB porta. Wireless modul je sasvim lepo obavljao posao, uspeli smo da uhvatimo nezaštićene internet konekcije iz komšiluka (naravno, isključivo za potrebe testiranja), a njegova aktivnost reguliše se pomoću prekidača na desnoj ivici ovog netbuka. Šestočelijska baterija daje sasvim dovoljno „soka“ za manje intenzivne poslove van kuće, ali se zato masa ovog netbuka kreće oko 1.5 kg.

Asus Eee PC S121 tipičan je primer onoga što se naziva „style over substance“ – elegantni dizajn će oduševiti mnoge, sa strane će izgledati kao da uživate u onome što radite, delovaćete još više glamurozno i slično, ali ćete biti prilično razočarani ako vam je ovakav prenosnik trebao za bilo šta više od Fejsbuka, Ofisa i sporadičnog gledanja DivX filmova. Ako ste se prepoznali, onda znate da li vam nešto ovakvo treba ili ne.

Nove varijante bazirane na svom revolucionarnom konceptu, a svi novi modeli, i pored minimalnih tehničkih razlika, dovoljno su atraktivni da i dalje privlače najviše pažnje publike, uprkos narasloj konkurenciji

grafikom.

Neprijatno nas je iznenadio Intel Atom Z520 procesor koji radi na tek 1.33 GHz, za

razliku od varijanti na 1.6 ili 1.66 GHz u većini ostalih netbukova, što je negativno uticalo na upotrebljivost ovog računara. Na stranu to što integrisana grafika ima problema sa dovoljno brzom animacijom i takvih prastarih igara kao što je Quake III Arena, pomislili smo da bi ekran ovolike rezolucije bilo lepo iskoristiti za reprodukciju HD filmova u 720p rezoluciji, ali smo se prevarili. I pored instalacije najnovije verzije CoreAVC Pro kodeka, trenutno najbržeg softverskog dekodera HD videa, procesor na ovako niskom taktu nije us-

sni-ka, ili kao običan kičera, zavisno od pola i afiniteta. Ipak, ovim detaljem Asus je jasno stavio do znanja da je ciljna publika S121 netbuka upravo nežniji pol.

Hardver unutar ovog računara prilično je standardan za ovakav tip prenosnika. Tu su gigabajt DDR2 memorije, klasičan minijaturni hard disk od 160 GB sa preinstaliranim Windowsom XP Service Pack 2 i Intel 945GSE čipset sa Intel GMA 950 integrisanom

Uređaj:
Asus Eee PC S121

Kontakt:
www.asus.com

GEJMING STOLICE UGC V3 I UGC REACTOR

Obe stolice poseduju dva zvučnika koji se nalaze u visini ušiju igrača. V3 poseduje zvučnike koji su dodatno zarotirani ka igraču



Gejmerske stolice do sada nisu bile preterano zastupljene na našem tržištu. Prvo logično pitanje koje bi eventualni kupac postavio je – čemu? Odgovora dugo vremena nije bilo, pošto su takvi igrački rekviziti obično pružali manje ili podjednako udobnosti za poprilično visoku cenu, koja je bila i po nekoliko puta skuplja od klasičnih kancelarijskih fotelja, pa čak i onih brendiranih. Međutim tehnologija napreduje, a vremena se menjaju, pa tako čak i ovakve luksuzne igračke ulaze u naše domove. Da li možda dva predstavnika firme Ultimate Game Chair – V3 u skupljoj i Reactor u jeftinijoj varijanti mogu da promene nešto? Pa, dopustićemo vam da to sami procenite.

Prvo, par tehničkih podataka o samim stolicama. Iako ih nazivamo stolice, obe bi pre mogle da se nazovu foteljama, pošto su zapravo jako udobne, i ergonomski dizajnirane. Osećaj sedenja u njima donekle podseća na sedenje u sedištu nekog trkačkog automobila – svakako

delom zbog udobnosti, ali i zbog određene vizuelne asocijacije, pošto su se obe stolice najbolje pokazale upravo u trkačkim igrama. Ali o tome malo kasnije.

Jeftiniji model – UGC Reactor je prevučena mebl-štofom visokog kva-

liteta. Posедуje osam vibracionih motora i zvučnike koji daju sasvim novu notu klasičnom igračkom doživljaju. Skuplji UGC V3 je klasični luksurniji model – od kože je, a pored zvučnika poseduje čak 12 vibracionih motora. Od Reactor-a ga vizuelno razlikuju još i rukonasloni, naslon za

noge i držač za čašu, a po detaljnijoj inspekciji, može se primetiti i da su zvučnici blago nagnuti ka igraču, za razliku od Reactor-a koji ovakvu orijentaciju nema.

E sada, par reči o samom principu rada vibracionih motora. Dakle, lo-



**Tehnologija napreduje,
a vremena se menjaju,
pa tako čak i ovakve
luksuzne igračke ulaze u
naše domove**



gično je pretpostaviti da fotelja poseduje klasičan princip vibracije, isti onakav kakav danas poseduje veći na džojpeda. Međutim, sa obzirom da ne poseduju sve igre mogućnost vibracije, a da bi stolice izgubile na smislu ako bi tek tu i tamo bilo moguće koristiti sve njihove funkcije, one vibraciju detektuju na osnovu zvučnih efekata. Preciznije, u trenutku kada se javljaju ekstremne promene u jačini zvuka, vibrirajući motori vas na ovaj ili onaj način protresu; a sa obzirom da stolica razume i 3D stereo signale sa vaše zvučne kartice, iskustvo može biti prilično upečatljivo. Takođe, ovo znači da su stolice potpuno kompatibilne sa svim konzolama, PC računarnom, kućnim bioskopom i svakim drugim uređajem koji poseduje digitalni zvuk, uključujući i mobilne telefone, pojačala i šta god vam već padne napamet.

Međutim, problem ovakvog sistema je u tome da je za pravi doživljaj nažalost potrebno izključiti pozadinsku muziku, u suprotnom ćete svaki bas udarac i energičan

gitariski rif doživljavati vrlo plastično.

Još malo o zvuku. Obe stolice poseduju dva zvučnika koji se nalaze u visini ušiju igrača. Kao što smo već spomenuli, V3 poseduje zvučnike koji su dodatno zatrotirani ka igraču. Ovo u praksi znači da će, u situaciji gde dve stolice stoje jedna pored druge, mešanje zvukova biti svedeno na minimum, što eliminiše potrebu za nošenjem slušalica u recimo igraonicama, gde desetak igrača jedan pored drugog igraju svoju igru.



Kao što bi se po izgledu moglo zaključiti, stolice najbolje reaguju na različite simulacije vožnje – ako ih još uparite sa dobrim volanom, od iskustva vožnje pravog automobila će vas razdvajati samo eventualna šoferka, kroz koju bi u sudaru mogli da proletite. Sportske igre i pucačine su takođe posebno interesantne, kada ih igrate iz perspektive UGC stolice – osećaj trzaja pištolja je prilično verno dočaran i na džojpedima, ali V3 i Reactor pretvaraju virtuelnu eksploziju u prilično realan događaj. Naravno, strategije, upravljačke simulacije i platformske igre ne koriste mogućnosti ovakvih stolica u potpunosti, ali ako je to vaš pre-

ferirani žanr, onda je vrlo verovatno da vas ovakvi uređaji ni ne privlače.

Kao i svaka druga kompjuterska periferija, UGC gejmerske stolice poseduju svoje pozitivne i negativne osobine. U zavisnosti od toga kakve igre volite da igrate i kako želite da iskusite osećaj igranja, one vam mogu biti više ili manje privlačne. Ipak, zbog cene je svakako privlačnija za ljude sa dubljim džepom, i ozbiljnije igraonice koje žele da se na originalan način izdvoje od konkurencije.

Uvoznik i distributer UGC stolica za naše tržište je Gadget land.



A4TECH 5M NOTEBOOK WEBCAM



Web kamerice odavno su postale sastavni deo laptop računara, a popularne su i među ostalim korisnicima, naročito nakon otkrića svih čari koje pruža Skype i drugi programi za onlajn komuniciranje (čak i ultrapopularni Windows Live Messenger podržava video konferencije). Modela na tržištu nikad nije bilo više, pa su se korisnici za neku od kamera opredeljivali najčešće nasumično, ili po njenom izgledu. Ipak, razlike u kvalitetu postoje.

Od Telixa smo dobili A4techovu minijaturnu USB kamericu koja je namenjena upotrebi na laptop računarima. Zaista, kabl je previše kratak za upotrebu na stonim računarima, jer je dužine nešto više od pola metra. Instalacija je krajnje jednostavna i svodi se na uticanje kamere u USB port i puštanje Windowsa da automatski završi posao sa instalacijom drajvera. Mi smo koristili Windows

XP sa Service Packom 3, pa ni na Vista ne bi smelo da bude nikakvih problema sa drajverima.

Kamera je odmah prepoznata od strane programa za komuniciranje, ali su oni automatski obarali kvalitet slike prema širini internet konekcije, što je rezultovali "kockastom" slikom zbog agresivne kompresije video signala. Zato smo za ispitivanje koristili program zvani AMCap, koji nam je prikazao mogućnosti ove kamere u punom svetlu. Kamera ima 0.3-megapikselni senzor koji ostvaruje rezoluciju od 640x480 tačaka u 15 frejmova (ili 800x600, softverskim upscalingom), ili 160x120 i 320x240 u svih 30 frejmova. Kvalitet slike je više nego dobar gledajući dimenzije kamerice, pa je grain minimalan a slika prilično jasna. Testiranje smo vršili na dnevnom svetlu, gde je kameri bilo potrebno malo više vremena da se vrati u normalan režim nakon

što jače svetlo prestane da joj "bije u oči", ali to neće uticati na kvalitet komuniciranja u kućnim uslovima. Ispod sočiva nalazi se i ugrađeni mikrofon, ali je sakriven unutar kućišta pa se spolja ne vidi.

U pakovanju se dobija i mini CD sa softverom nazvanim VP-EYE, koji nudi rudimentalne funkcije za obradu slike i videa i biće sasvim dovoljan za ispomoć u nedostatku kvalitetnijeg softvera (koji se plaća). Jedina "mana" koju smo uočili u radu je što se kamerica u radu prilično greje, ali ionako ne naleže direktno na ivicu ekrana, pa brige sa te strane nema.

Ako posedujete laptop sa ugrađenom kamerom čijim kvalitetom niste zadovoljni, ili laptop koji uopšte nema kameru, 5M Notebook WebCam može biti sasvim dobar izbor. Ako ništa, cena je više nego pristupačna.

Kontakt:
www.telix.rs



802.11n Wireless Broadband Router

WNRT-625



PLANET

Networking & Communication

VAŽNO JE KVALITETNO SE POVEZATI

Sa nama je 300 Mbit normalna brzina



802.11n Wireless USB Adapter

WNL-U554



802.11n Wireless PCI Adapter

WNL-9330

www.tntdoo.rs



TNT d.o.o.

PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA

Kolubarska 18, Beograd

Tel./Fax: 011 308 55 77

info@tntdoo.rs

www.telix.rs

**TELIX d.o.o. - uvoznik i distributer
PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING**

Futoški put 4, Novi Sad

Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444

info@telix.rs





A4TECH COMFORTFIT HS-50 I HS-100

HS-50 su više nego pristojne slušalice za kućnu upotrebu, uzevši u obzir cenu, dok za igrački model HS-100 treba da se opredele oni kojima je bitniji izgled

Kada se uzme u obzir kvalitet niže klase zvučnika koji se mogu naći na našem tržištu, razumljivo je što se mnogi korisnici radije opredeljuju za slušalice, i po cenu nešto manjeg komfora. Nošenje "tereta" na glavi mala je cena za često drastično bolji kvalitet zvuka, a sasvim kvalitetni modeli mogu se naći za male pare. Tu je i onaj momenat kada ne želite da smetate ljudima u okruženju, kada se slušalice nameću kao jedini izbor. Od Telixa smo ovoga puta dobili A4techov model pre svega namenjen korišćenju u "klasične" svrhe, kao što su korišćenje u programima za komunikaciju preko interneta i neobavezno slušanje muzike, mada su sasvim dovoljnog kvaliteta i za igranje.

Model HS-50 stiže sa jastučićima kvadratnog oblika, kako bi se mini-

mizirao pritisak nastao celodnevnim korišćenjem. Držač za glavu napravljen je od lima, ali je ispod postavljen kožni nosač, zarad manje iritacije glave sa kratkom kosom. Tu je i ugrađeni mikrofoni sa mehanizmom za poništavanje šuma čime se obezbeđuje dovoljno jasan i čist zvuk za komuniciranje preko Skajpa i sličnih programa, mada mikrofoni ne pružaju kvalitet za ništa ozbiljnije od toga.

Kabl od dva metra i više je nego dovoljan za svaku razumnu udaljenost korisnika od kućišta, a ovoliko dužinu najviše će ceniti kancelarijski korisnici kod kojih se kućišta često ne nalaze odmah pored radnog stola. Na oko pola metra ispod slušalica lociran je potencijometar za podešavanje jačine zvuka, pored koga se nalazi i prekidač za isključivanje mikrofona, kao i pričvršćivač svega ovoga, radi fiksiranja za odeću.

Tokom testiranja nismo naišli ni na

kakve probleme. Sasvim solidan kvalitet izrade, u pratnji više nego dobrog zvuka za slušanje empetrojki, daju ovim slušalicama prilično dobru vrednost za uloženi novac, te ih možemo preporučiti onima sa skromnijim sredstvima koji će biti sasvim zadovoljni.

Sledeći model, HS-100, više je igrački orijentisan. Umesto pravougaonog, slušalice su okruglog oblika, nemaju kožne već sunderaste obloge, a mikrofoni su stilizovaniji i umesto klasičnog oblika, izgleda daleko više "hajtek". I pakovanje je ozbiljnije, pa slušalice dolaze u punoj kutiji umesto u plastičnom pakovanju kod prethodnog modela. Držač za glavu ovoga puta je napravljen od tvrde gume umesto metala, ali se i ispod njega nalazi kožno ležište za glavu. Nažalost, ovaj model je i manje udoban za korišćenje, i pruža nešto slabiji kvalitet zvuka.

Same slušalice koje naležu na uši nešto su pliće i previše pritiskaju uvo po sredini, dok zvuku nedostaje dovoljno jak bas za slušanje popularnije muzike. Ipak, igrači sa manjim budžetom verovatno će biti zadovoljni, jer će dovoljno oštro i precizno čuti efekte u igrama, a pri tom će izgledati skroz "gejmerski". I ovde je ugrađen potencijometar sa isključenjem mikrofona na kabl, identičnog izgleda kao i na modelu HS-100.

Zaključak je jednostavan: HS-50 su više nego pristojne slušalice za kućnu upotrebu, uzevši u obzir cenu, dok za igrački model HS-100 treba da se opredele oni kojima je bitniji izgled, jer sa neko kvalitetnije slušanje muzike nisu pogodno. Na sreću, cene su i više nego pristupačne, pa HS-100 košta oko desetak evra dok HS-50 košta još manje, što ih čini sjajnom zamenom za jeftini set zvučnika koji je došao uz računar.

PREPORUKE ZA KUPOVINU

POWERED BY TECH INDUSTRY



Internet računar

(OKO 18.000 DINARA)

Procesor:

INTEL CELERON E1400 2.0 GHZ

Ploča:

GIGABYTE GA-EG31M-S2 (GMA 3100 ONBOARD)

Memorija:

1 GB KINGSTON VALUERAM DDR2/800

Disk:

WESTERN DIGITAL CAVIAR 250 GB

Optika:

PIONEER DVR-216D SATA

Kućiste sa napajanjem:

FRONTIER HB11A SA NAPAJANJEM 400W



Kućni računar

(OKO 32.000 DINARA)

Procesor:

INTEL CORE 2 DUO E5200 2.5 GHZ

Ploča:

GIGABYTE GA-EP31-DS3L

Memorija:

2X1 GB KINGSTON VALUERAM DDR2/800

Grafika:

ASUS RADEON HD 4670 512 MB

Disk:

WESTERN DIGITAL CAVIAR 500 GB

Optika:

PIONEER DVR-216D SATA

Kućiste sa napajanjem:

COOLER MASTER ELITE SA NAPAJANJEM 350W



Igrački računar

(OKO 70.000 DINARA)

Procesor:

INTEL CORE 2 QUAD Q9400 2.66 GHZ

Ploča:

GIGABYTE GA-EP35-DS3

Memorija:

2X2 GB KINGSTON VALUERAM DDR2/800

Grafika:

ASUS GEFORCE GTX 260 896 MB

Disk:

WESTERN DIGITAL CAVIAR 750 GB

Optika:

PIONEER DVR-216D SATA

Napajanje:

COOLER MASTER EXTREME POWER 500W

Kućiste:

COOLER MASTER CENTURION 534



22998 din.

uštedite 1999 din.



Poklon!

Dodatna igra

Konzola NintendoDS™ lite
+ NDS Hannah Montana The Movie
+ poklon NDS Hannah Montana



35999 din.

uštedite 2499 din.

Nintendo Wii™ konzola
+ EA Active personal trainer
+ poklon EA SPORTS
Active Accessories Pack



Poklon!

vežbajte u paru



38999 din.

uštedite 2998 din.

Nintendo Wii™ konzola
+ Wii Remote (dodatni)
+ Wii Grand Slam Tennis



Tenis za dvoje!

GameS d.o.o. Lanac specijalizovanih radnji za prodaju igara, konzola i prateće igračke opreme.

gameS

1 GameS Dečanska
Dečanska 12
Tel/Fax: 011/3345 062
decanska@game-s.co.rs

2 GameS Novi Sad
TC "Sad Novi Bazaar"
Bul. Mihajla Pupina 1
Tel.: 021/521 357
bazaar@game-s.co.rs

3 GameS Delta City
Jurija Gagarina 16
Tel.: 011/3129 552
city@game-s.co.rs

4 GameS Srpskih Vladara
Srpskih Vladara 21
Tel.: 011/3343 740
srpskih.vladara@game-s.co.rs

5 GameS UŠĆE
USCE Shopping Center
Bulevar Mihajla Pupina 4
Novi Beograd